ПЪРВИ ВПЕЧАТЛЕНИЯ **Need for Speed: Underground**

2 диска

PC MANIA

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 12 (68), ДЕКЕМВРИ 2003

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

The Lord of the Rings
The Return of the King



War of the Ring

Call of Duty

The Black Mirror

Warlords IV
Heroes of Etheria

Civilization III
Conquests

Diablo 1.10
пач или нов експанжън?

LIFESTYLE
> Най-гадните професии в науката

INTERNET
> Office 2003 – време за ъпгрейд

HARDWARE
> AMD чипсети и платформи

PLAYSTATION 2
> Jak II: Renegade
> Dog's Life



СЪДЪРЖАНИЕ

брой 12 (68), декември 2003



И да паднем, и да бием, пак ще се напием.
Иван Славков - Батето, председател на БОК

EDITORIAL

НОВИНИ

FEATURE STORY

REVIEW

FIRST LOOK

PS MANIA

SOFTWARE

HARDWARE

ПИСМА

КЛАСАЦИЯ

ЖЪЛТИ СТРАНИЦИ

CHEATS

STRATEGY GUIDE

НОВИНИ

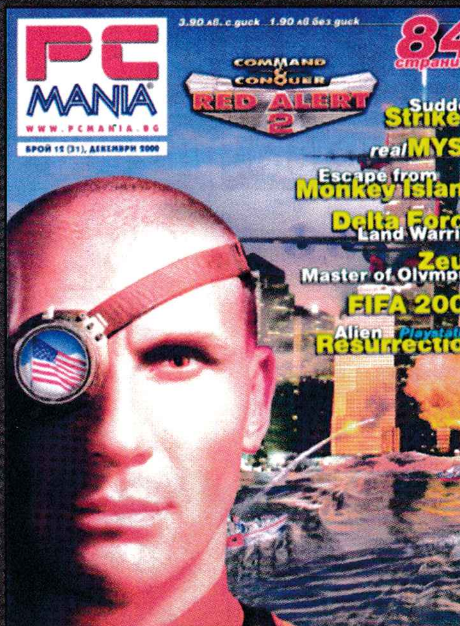
BEST FREE SOFT

HARDWARE

LIFESTYLE

SOFTWARE

TABLE GAMES



преди три години

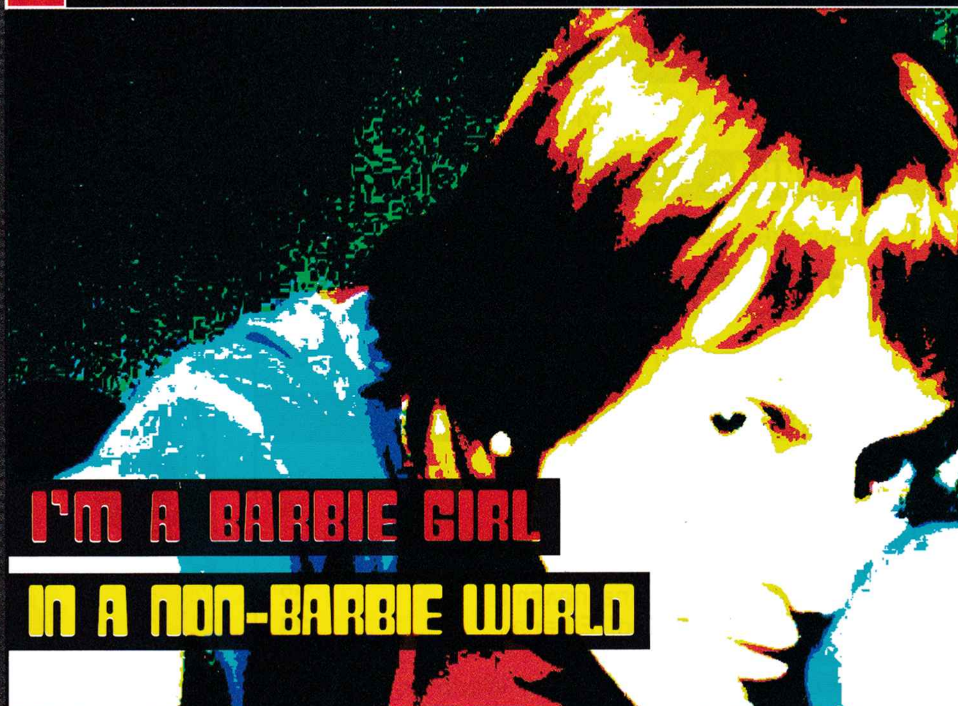
Преди три години още не бяхме обявили ноември за месец на FIFA. Преди две също. От миналата година обаче ни хрумна да си отгледаме тази традиция. Ако си мислите, че затова сме взели някой лев от EA, лъжете се (за съжаление). Или пък решихме да направим едно темане пред Цар Футбол, защото Господ е българин? Изтъркано. Нямаме намерение и да ставаме спортно списание, поне докато кибериграте не влязат в олимпийските дисциплини (виж стр.80).

Та в статията за новата FIFA ще се сблъскате с критичните размишления на зрелия Широв, който преди три години така се изказа за тогавашния Championship Manager, че закоравели фенове на поредицата напълниха пощата с писма, съдържащи заплахи за физическа разправа. Но късметът му проработи и той се измъкна от този бич на съвременния цивилизован свят – футболното хулиганство. Цял и невредим днес вече той е значително по-балансиран в оценките си.

Ако проследим вътрешно редакционния дебат на тема FIFA 2004, намерил място и в статията, ще прочетете и тезата на Сашо Бойчев. Докосвайки една строго емоционална струна, той твърди - това не е просто футбол – това е FIFA! – не просто голове, а головете във FIFA! Значи може би играта е добила статута на "истинското нещо"? Станала е Coca-Cola-та, Johnnie Walker-ът, Marlboro-то и PC Mania-та на футболните симулатори? Браво! Какво повече да кажем.

Петър Табов

EDITORIAL



I'M A BARBIE GIRL IN A NON-BARBIE WORLD

Повечето ми френдове се изненадват и разочароват като разберат, че независимо от факта, че работя и от време на време пиша за PC Mania, не смятам, че спадам към редиците на истинските геймъри. Към онзи стереотип, наложен от нощното зацикляне в някой клуб и възприет за съжаление като определящ. И знаете ли защо...

Не играя Counter, поради агресията и масовата истерия около възпросния Half-Life мод. Не мисля, че е необходимо да съм наясно и с WarCraft, за да се чувствам уютно при разговори с баш геймъри. Нямам шофьорска книжка и разни автосимулатори не ме интригуват особено. И от гледката на кръв ми прилошава. Diablo ми се струваше интересно, но изграждането на героя и най-вече безкрайното скиторене из полетата под звука на непрекъснатото дрънчене на брони и оръжия ме накара бързо да се откажа. Военните симулатори ги възприемам като място, където чедата на фуражките си неутрализират комплексите. Куестовете са примамливи, но са прекалено дълги, а и не ми е тръпка да обикалям в търсене на скрити предмети в прашни мазета.

И все пак, като излезе Silent Hill 3, си обещах да превъзмогна страха от тъмното, но, уви, не намерих достатъчно мощно PC, където да я играя. Като се появиха рекламните материали за Half-Life 2 под въздействието на онзи мъжки лик си казах, че тая игра ще я пробвам, независимо, че е шутър. Те пък ѝ задигнаха сорс кода и това свали магическото було от мистър Фриймън. Какво друго остана? Може би... The Sims. Откровено заявявам, че сериалът ме кефи, открих под повърхността му интрига и я играя, без да ме е срам да го споделя с вас. Макар че подобни думи предизвикват у заклетия геймър единствено ехиден смях и разни подигравки.

Но пък ми е интересно дали някой от традиционните представители на новата социална прослойка се пита накъде ни води пътят, който ни постилат с все по-шарени камъчета геймгигантите. Индустрията се развива, с нея се развива и нашата претенция за все по-реално, по-триизмерно пространство, в което все по-малко да чувстваме липсата на оня, другия свят, в който по една случайност сме родени. Но в който, както по всичко личи, много-много не искаме да живеем. В него не сме супергерои, а само едни в повечето случаи обикновени смъртни, лишени от правото да чийтват. Е, аз намирам забава като карам sims-куклите ми да правят магии в старателно подредените от мен къщички, които всъщност са моята представа за дом. Така, както за повечето от вас да си номер едно (било то на бойното поле или сред гъстите гори на Forgotten Realms) е заветната мечта на мама, която трябва да бъде осъществена.

И ето че представата кой е истински геймър и кой не е, май е само поредната условност, поредното класифициране и ненужно разделяне на хора, които в крайна сметка намират фън в това да водят и друг, виртуален живот.

desi|re

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

Ще има Blitzkrieg II

Nival Interactive обявиха официално, че вече усилено работят над нова част на много успешната тактическа стратегия, посветена на Втората световна – Blitzkrieg. Тя ще бъде захранвана от изцяло нов 3D енджин, който ще позволява всяка част от картата да бъде унищожавана, деформирана и изменяна. Битките в новия Blitzkrieg ще се простират от Централна Европа през пустините на Африка до самия Тихи океан. Авторите обещават голямо разнообразие от нови единици, като кораби, самолети, пехота, ПВО и други. Голямата новост е, че ще можете да поемете управлението над действително съществуващи герои, асове и лидери, участвали в истинските битки през войната. В Blitzkrieg II единиците ще трупат опит и ролевият елемент ще бъде по-добре застъпен.


Blitzkrieg II


Jagged Alliance 2: Wildfire

Ще има продължение на Enter the Matrix?

От изказване на член от екипа на Shiny Entertainment, направено на форумите Matrixfans.net, става ясно, че те най-вероятно вече се трудят усилено върху продължение на своята екшън-игра Enter The Matrix. На форума дори има и скрийншот, което увеличава шанса за достоверност на информацията. Имайки предвид и факта, че през юни тази година Atari споменаха, че най-вероятно ще има още две игри от серията, възможността Enter the Matrix да се добие с нова част е голяма.

Очаквайте Larry: Magna Cum Laude

Vivendi Universal Games зарадваха всички като обявиха, че са поверили на High Voltage Software работата върху нова част на класическите приключения на Лари Лафър. Тя ще е озаглавена Larry: Magna Cum Laude и ще бъде вдъхновена, забележете, от филми като "Американски пай" и "Ах тази Мери". В новото приключение ще поемете ролята на племенника на вече застарелия Лари Лафър. Героят е колежанин и пълен загубеняк, който ще поеме пътешествие в дирене на голямата любов! Най-приятната част е, че над Larry: Magna Cum Laude вече усилено се работи. Очаква се играта да бъде готова към края на 2004-та за конзоли от следващо поколение и PC.

Анонс на Jagged Alliance 2: Wildfire

През изминалия месец Strategy First обединиха силите си с екипа на i-Deal Games с идеята да направят нов Jagged Alliance 2. Проектът, над който работят двете компании, е озаглавен Wildfire и най-вероятно ще модифицира всички аспекти от въпросното заглавие – оръжията, терена, сградите, мисиите, враговете и изкуствения интелект. Така двете фирми са решили да направят от Jagged Alliance 2 една доста по-реалистична и актуална игра. Най-вероятно Jagged Alliance 2: Wildfire ще се появи през първото тримесечие на 2004 година.

Анонс на BloodRayne 2

Вампирският екшън BloodRayne със сигурност ще се сдобие с продължение. Производителите от Terminal Reality обещават то да види бял свят до октомври 2004 година. Трябва да излезе както за PlayStation2 и Xbox, така и за PC. Енджинът, който ще се използва, ще е подобрена версия на Infernal Engine. Действието в BloodRayne 2 ще се развива в по-модерни времена. Играчите ще имат на разположение чисто нов набор от свръхестествени сили, движения и дузина нови босове за убиване.

Ще има Deus Ex 3?

В интервю, дадено за електронната медия Computer And Video Games, дизайнерът на ION Storm Austin Уорън Спектър е споменал, че във фирмата планират разработка и на трета част за Deus Ex! Единственото нещо, което е ясно засега, е фактът, че новата част ще е директно продължение на екшън-ролевата игра Deus Ex: Invisible War, която се очаква да излезе в началото на 2004 година.


Larry: Magna Cum Laude


Larry: Magna Cum Laude


Trinity

OFF...

Спряха работата по Trinity

За най-голямо съжаление този месец бе обявено, че многообещаващият 3D шутър Trinity, поверен на създателите на Return To Castle Wolfenstein, няма да бъде довършен. Причината се крие в лошите финансови резултати, отбелязани от разпространителите Activision през изминалата година. Към момента загубите на Activision възлизат на 10,1 милиона долара, а приходите им – едва на 9,1 милиона. Неприятното е, че заедно с Trinity към кофата за боклука са полетели и – Sean Palmer's Pro Snowboarder 2 и продължението на Street Hoops.

No more MicroProse...

На 4 ноември 2003 година бе разпространена тъжната новина, че култовото геймстудио MircroProse е хлопнало врати за вечни времена. Това неприятно събитие е пряко следствие от миналогодишния фалит на британското подразделение на тази фирма. Така геймветеранът вече официално замина към вечните ловни полета.

Microprose бе основана през далечната 1982 година, а в екипа работеше и всеизвестният Сид Майер. Още от самото начало на съществуването си фирмата се наложи с култови игри, които няма да бъдат забравени никога. Сред тях са Civilization, Master of Orion, UFO: Enemy Unknown, X-COM: Terror from the Deep и др.

Подобряват Far Cry, забавят го...

От Ubisoft и Crytek съобщиха, че техният триизмерен шутър Far Cry преминава в следваща фаза на разработка. Сега авторите смятат да наблегнат на мултиплейър режима, като за целта към екипа им се присъединяват две геймсветила: Крис Аути (работил над Counter-Strike и Condition Zero) и дизайнерът Ричард Цао (участвал в Asheron's Call 2 и Dungeon Siege).
Лошата новина е, че целият този процес по доусъвършенстване на играта ще забави излизането ѝ. Сега Far Cry се очаква да види бял свят най-рано през първото тримесечие на 2004 година.


Far Cry



EXCLUSIVE

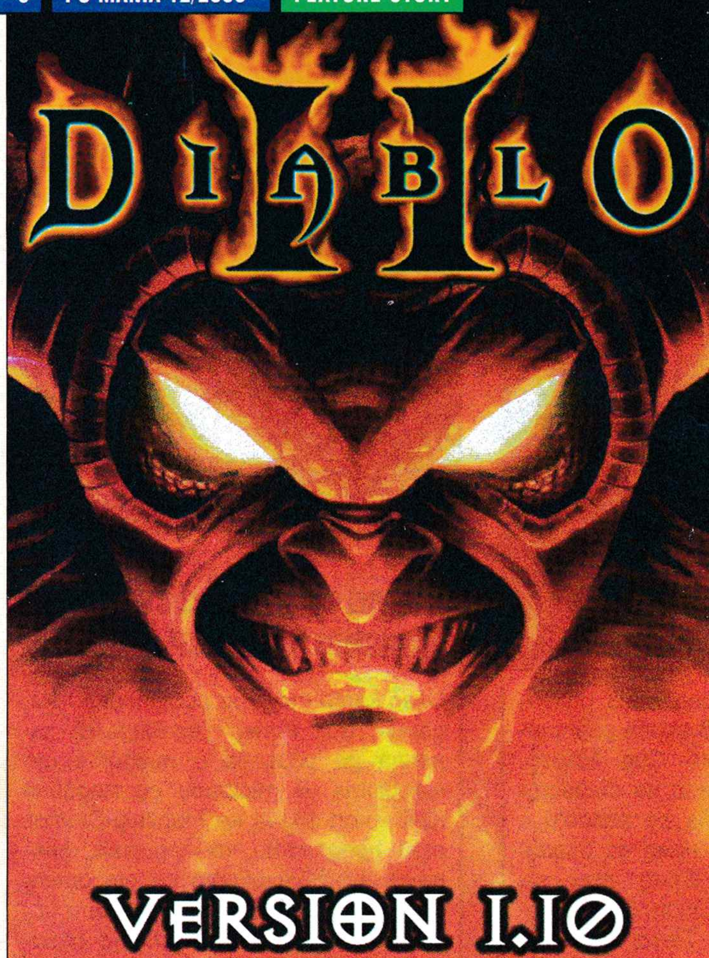
Какво се случва с Flagship Studios?

След като създаде собствена компания, Бил Ропър (ex-Blizzard) започна да раздава и първите интервюта. В първата си медийна изява под флага на Flagship Studios той представи компанията, сподели недоволството си от отношението на Blizzard с Vivendi и искрено разказа, че наистина работи с момчетата си над нова игра. Въпреки че мистър Ропър е пестелив по въпроса за новото си творение, стана ясно, че то ще бъде само за PC, а жанрът му ще се приближава до този на Diablo, WarCraft и StarCraft (!?).

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Championship Manager Season 03/04	Eidos
Total Club Manager 2004	Electronic Arts
Legacy of Kain: Defiance	Eidos
SWAT: Urban Justice	Vivendi Universal
Armed & Dangerous	LucasArts
Breed	CDV
Gaidor: Defenders of the Outer Dimension	EA
Beyond Good and Evil	Ubi Soft
Deus Ex 2: Invisibe War	Eidos
Soldner: Secret Wars	Interactive
America II	Data Becker
The Egyptian Prophecy	Adventure Company
Atlantis Evolution	Adventure Company
Lords of Everquest	Sony Onine
Horizons Online	Atari
Horizons	Artifact Entertainment
Pax Romana	Wanadoo Edition
Egypt 3	DreamCatcher
Jack The Ripper	Wanadoo
Pilot Down	Wanadoo
Premier Manager 03/04	Zoo Digital Pubishing
Pro Evolution Soccer 3	Konami

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.



Пач ли беше или нов експанжън? А може би по малко и от двете?

След доста време слухове и раздувки, двуразово бета тестване (първо closed beta test и после публичен) на харддисковете на диаболистите най-накрая се инсталира версия 1.10 на Diablo. Да ни е честит! ;] Нещото, което първо прави впечатление, е огромният размер на Patch.txt, който се появява в директорията на играта. Само частта за Major Bugs в него е около 3 печатни страници! Абзацът за Enhancements and other changes е доста по-дълъг, а изчитането на промените на всеки клас герои поотделно отнема поне половин час! Затова на тези две страници ще се опитам да опиша новите и интересни неща и тези, които наистина са важни.

Най-интригуващото и интересно нещо е новият тип герой, който се появява с 1.10. За него се изговориха много думи още при затворения бета тест и предполагам, че всеки диабло фен вече има поне един такъв. Ако не сте разбрали обаче още какво е това, най-синтезираният отговор е: Когато правите нов герой, ви се предлага още една опция – Ladder Character. Този тип герой има няколко допълнения. Той може да бъде от всеки клас (варварин, магьосница, друид, некро и т.н.), може да е Soft- или HardCore. Обаче с него се играе на сезони с неопределена продължителност (засега неизвестно колко дълга). За него още са предвидени екстри, невъзможни за неладер героите – превръщане на три броя от всяка руна през хорадрическия куб (важи дори и правене на 3 Cham в 1 Zod!), специфични рунически думи и предмети и още много екстри. Дали това е най-правилният подход, изразих личното си мнение в едиториъла на PC Mania 08/2003. Искам само да допълня, че в момента неладер игрите са доста по-малко...

Другата екстра е валидна за всеки вид, клас и тип герои. Това е synergy (взаимозависимост) на скиловете. Тя представлява "закачане" на по-ниските умения с по-високите. Например при варварина, щом сложите една точка на Double Swing, към Frenzy се добавят автоматично 8% damage! Така е с почти всички умения на всички герои! Това на практика ви дава реален шанс да опитате всякакви варианти на развитие на различните герои с цел да установите коя синергия как действа и колко е ефективна.

За защита на акаунта от кражба, вече регистрирате всеки с имейл и ако забравите паролата, Blizzard ви я изпращат на този адрес.

Поредната много атрактивна новост е така наречения New World Event. Това "събитие" се случва след продаване на NPC на определено количество Stone Of Jordan (най-масово дубликирания уникален пръстен още от времето на Diablo Classic). Тогава в някоя игра се появява Diablo клонинг. Дали вие или някой от играта, в която сте, е продал SoJ-ове или не, дали сте на Hell, Nightmare или Normal, с Ladder герои играете или не – това няма значение. Виднян е дори и в Diablo II Classic! Просто както играете, на екрана ви се появява съобщението:

Diablo Walks The Earth

Този клонинг има 95% резистентност към Fire, Cold, Lightning, Poison и Physical Damage, много висок блок рейтинг, невероятно бързо възстановяване на "здравето". Освен това той каства друидското умение Armageddon и няма нищо общо с батко си от края на Act 4. И, разбира се, тази гад притежава огромно количество hit points. Демек е почти неубиваем! :) Но поне си струва да опитаме, защото тази твар единствена в играта може да пусне друга новост – уникалния малък чарм Annihilus, който ви дава: +1 To All Skills, +10-20 To All Attributes, All Resistances +10-20, +5-10% To Experience Gained! Обаче и това не е сигурно. Играчи споделиха, че след едночасови битки с Uber Diablo, не са получили като награда дори и един Heal Potion! Приятна новост е великолепната система за защита от потрошени и дубликирани предмети предмети – нещо, което трябваше да стане много по-рано. Сега просто се появявате в игра с ментето и за секунди то изчезва безвъзвратно! Друга екстра, дошла с 1.10, са новите над 100 уникални предмети, 29 от които обаче са Ladder Only. Принципът е следният – високите класове предмети, които имаха само магическа версия, сега цъфват като уникални! Например Matriarchal Bow, Spear и Javelin, Colossus Crossbow, Balrog Blade, Shadow Plate и Sacred Plate броните досега бяха само сини или от комплект. След 1.10 вече имат и unique вариант! Има добавени и class spefiffic предмети, които са с размазващи способности и са направени на принципа: "за всеки герой по нещо и то от сърце!. Добавени са два unique амулета и три нови уникални пръстена, на които има и умения! Пръстенът Wisp Projector дава Level 2 Oak Sage, Level 5 Heart of Wolverine и Level 7 Spirit of Barbs, а амулетът Seraph's Hymn е с Level 22 IronGolem и Level 12 Iron Maiden! Да не говорим за останалите им статистики...

Добавени са също

двадесет нови рунически думи и четиридесет и шест нови рецепти

за Horadric Cube! Сред новите рецепти грее думата DooM. Тя се прави с брадва, пика (polearm) или чук със следните руни: hel, ohm, um, lo и cham и дава следното: 5% Chance To Cast Levei 18 Volcano On Striking, Level 12 Holy Freeze Aura When Equipped, +2 To All Skills, +45% Increased Attack Speed, +280-320% Enhanced Damage, -57% To Enemy Cold Resistance, 20% Deadly Strike, 25% Chance of Open Wounds, Prevent Monster Heal, Freezes Target,



Requirements -20%. При изисквано ниво само 67, представете си това оръжие в ръцете на наемник от втория град!

Сигурно вече се питате: Ама от 'де да ги 'зема тея редки руни? Ако играете Ladder, събирайте всички руни, които срещнете (дори и El) и ги превръщайте една в друга, докато достигнете до нужната. Ако героят ви не е от този тип, просто стигате до кошмарната трудност и започвате да изпълнявате Act 1, Quest 4 (The Forgotten Tower). Там се намира The Countess. Тя пуска много и то висок клас руни почти всеки път! Знам случай, в които тя е пуснала руната Lo, която е 28-ма от 33 възможни (special 10X Viki)! А иначе често пуска Sol, Amn, Shael и Fal. Интересна е и хорадрическата рецепта 3 flawless камъка + 1 магическо оръжие = магическо оръжие с дупка. Blizzard са се постарали сериозно да прекъснат вредното "превеждане" на начинаещи от по-силни герои, за да се премахнат безкрайните кравешки нива с цел бързо стигане до висок левъл. Вече опитът, който получавате, зависи от това колко близо до битката се намирате и колко демидж нанасяте. Освен това експириънсът, който дават "кравите" и другите популярни места за бързо вдигане на ниво, е намален драстично. Доказателството за това е, че от появяването на финалната версия на пач 1.10 (28-ми срещу 29-ти октомври), вече почти три седмици нито един тип и клас герои не е достигнал заветното 99-то ниво! Помните как в 1.9 това стана за 24 часа, нали? ;] Но за сметка на това, имате възможност дори и на Normal да вдигате и след 30-то и дори 40-то ниво. В по-високите трудности във всеки град може да се появи всяка гадина. В Bloody Foothills сега може да се срещне Archer, в Dark Wood има гадове от третия град и подобни. Всичко това е направено с една-единствена цел:

Играй си играта. Бавно и с удоволствие

Друга новост, която лесно се усеща, е много сериозната разлика в нивата на трудност. Ако сте усетили как нарасна трудността от 1.7 до 1.9, и сега ще бъдете приятно изненадан. Normal и сега се минава без особен проблем, Nightmare, става проблемно, а когато стигнете Hell, веднага разбирате дали героят, с който играете, става или не ;].

За да избегнат нецензурни реплики за архивна графика и звук, Blizzard са се постарали без много шум да оправят и подобрят аудио-визуалната част. Резултатът се вижда и чува веднага, щом пуснете играта. Вече променени са и визиите при обличане на комплекти (sets), но пък няма добавени нови. За сметка на това старите са пооправени и обличането им дава характерно оцветяване на героя.

Добавен е и така нареченият Lobby Screen – вече не се влиза направо в чат-канала, а подобно на WarCraft]I[се появявате в място, от което решавате дали ще правите игра, ще се присъедините към такава или ще влезете да поприказвате.

За да няма невинни жертви при обявена Hostality, има десетина секунди преди тя да влезе в сила, друга стъпка, която трябваше да е направена отдавна.

И все пак, при всички тези новости се появяват, разбира се, и бъгове. Играта неизвестно защо "заспива" при някои обикновени действия. Например идентифициране на предмети от Kain или при продаване на ненужни такива. Blizzard препоръчват преди 1.10 да се направи чиста инсталация на Diablo II и Lord of Destruction. Но и това не помага много-много... Вече е махнат известният калташки номер сорсерката да пусне Hyrda или асасинската да сложи капани, след което да се прибере в града, да обяви война, и така да избие от засада нищо неподозиращите си бивши партньори от екипа. Сега обаче се появяват други трикове със същото действие. Такова в момента е паладинското умение Blessed Hammer. Друг гаден номер в 1.10 е, че Fire Enchanted уникални герои имат някаква грешка в калкулирането на пораженията, които нанасят – герои с 3-4000 кръв и 60-70% damage reduced умират от 1 удар на такава гадинка! Колкото и изчисления да се правят, това просто е невъзможно. Но за момента е факт! Надявам се, скоро да се появи фикс за тези "хлебарки".

Като за финал съм оставил нещата, които не се появиха в ъпдейта, въпреки че бяха обявени. Първото неспазено обещание беше за това, че който разбие Compelling Orb, ще получи рядък jewel. Подобно е и положението при Akara, която ви дава пръстена награда за спасяването на Kain и след спасяването на Ania. Те ви дават наградите, но ако в нямате място да ги вземете, те не трябваше да падат на земята и да става жертва на крадци (ако наблизо има такива). Е, да ама не! ;].

И все пак, 99% от нещата които ни бяха обещани, са изпълнени. Някои от тях дори и с повече, отколкото беше споменато. Сървърите в battle.net отново са пълни (segataaaa: zdrasti otnovo frend!). Играта стана по-добра, интересна и по-чиста. Така че ако сте от запалените диаболисти, може и да се срещнем из бетъл.нет. Ако не сте – сега е моментът да пробвате!

Пеню Дачев



Най-сетне! Дочакахме поредното издание на превърналата се в култова серия игри FIFA. Този година разработчиците от EA Sports бяха обещали доста новости и изненади и най-вече много от онова приятно чувство да управляваш 11 човечета по терена и да бъдеш част от футболната игра. Естествено, че и геймърите вече се научиха – настане ли есен, идва време за футбол.

Най-яката част обаче се крие в това, че EA Sports всяка година знаят какво точно искат геймърите, и естествено винаги им го предоставят.

Обаче технологиите се променяха, а с тях и изискванията на играчите. Сега обаче, след като EA вече са царете в спортния бранш и издават игри както за футбол, така и за ръгби, хокей, баскетбол, американски футбол и голф, технологиите и новостите в геймбранша като че ли забавиха своя ход. По този начин се оказа, че EA Sport все едно са достигнали върха, максимума на възможностите си. И ако преди EA имаха да ни изненадат с нещо всяка година, то сега нещата стоят малко по-различно. След като те вече са на черешата, вариантите пред тях са два: или да скочат на друг клон, или да се сгромолясат с гръм и трясък. Какво точно са направили те, ще разберете, ако продължите да четете.

Мисля, че е редно още от самото начало да ви съобщя, че според мен FIFA 2004 определено не е по-добра от 2003. Тя по-скоро е различна и по-малко атрактивна, но определено не е по-добра.

Ще започна с нещата подред

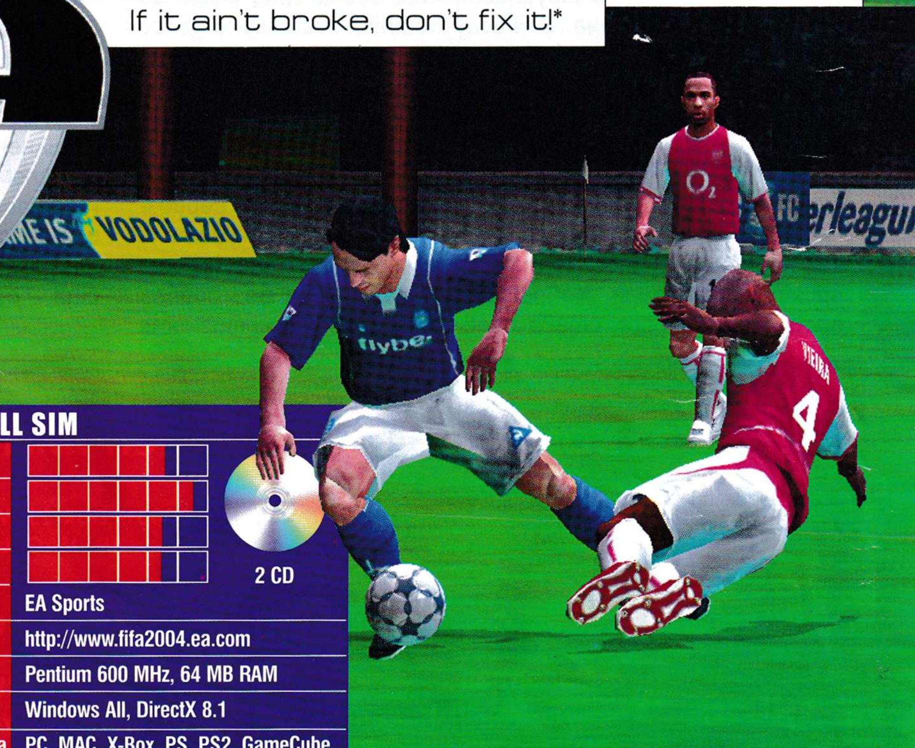


Менютата в играта са зле

Най-лесният начин да бъдат оприличени на нещо са долнокачествените PSOne менюта, които ОЧЕВАДНО не стоят добре за PC. Най-стряскащият факт е, че EA не са хора, които трябва да бъдат учени как се правят добри менюта. Те не само че вече са го правили многократно, но и адекватно динамизираха интерфейса на серията в продължение на 5-6 години. Сега нещата са оакани. Шрифтовете в менютата са неясни, маркираните опции са в омазано бордо... всичко е долнопробно! По менютата никой не би повярвал, че му предстои да играе FIFA, те по скоро биха прилегнали на някои нискобюджетен сокър симулатор. Най-любопитен е фактът, че новостите са отбелязани със звездичка, та да не би случайно някой да си помисли, че във FIFA 2004 няма нищо ново. Лошото е, че още от този момент всеки геймър с традиции и самочувствие има странното чувство, че любимата му игра се е променила. Поне аз започнах да се чудя, дали това наистина е финалната FIFA, а както се оказа, наистина беше тя.

Графично новото творение на EA изглежда доста противоречиво. Лицата на футболистите например са моделирани прекрасно и по моему са най-добрите засега в серията. Същото обаче не може да се каже за телата на играчите. Те не са дотам детайлни и все още си личи, че са съставени от полигони и за съ-

If it ain't broke, don't fix it!*



FOOTBALL SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	EA Sports
сайт	http://www.fifa2004.ea.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC, MAC, X-Box, PS, PS2, GameCube


2 CD



ЗАЩО ВСЕ ПАК FIFA 2004?

Фен съм на футболните симулации. Ама от истинските феновe. И FIFA 2004 също ми хареса. Макар и тази година EA Sports на места да са се оакали. Например с менютата – то бива бива надплатформеност, но поне можеше да е красиво и с по-приятни на външен вид спрайтове, нали?
За самата игра ми е мисълта. Много хора ме питат с недоумение: "Е, какво толкова различно има всяка година в следващата FIFA, че да си струва да си я купуваш и въобще да се занимаваш?! Футбол като футбол, топката все е кръгла!". Те са прави, но само донякъде, както се случва винаги с истинските неща в живота. Когато миналата година инсталирах FIFA 2003, ми трябваха няколко дни, докато свикна с променената система за пасове, с поведението на играчите, докато проуча слаб остите на изкуствения интелект. Докато разцъквах новата FIFA 2004, най-щастлив се чувствах именно от факта, че предизвикателството пак беше между пръстите ми – пасът не е точно пас, борбата за топката не е точно борба за топка, тактиката не е точно тактика. А головете – те не са просто голове, това са головете във FIFA 2004. Това са мигoвете на удовлетворение, които ще ме накарат и през следващите дванайсет месеца да разпускам и разцъквам с виртуалния Дел Пиеро и любимия ми Ювентус.

Александър Бойчев

жаление не са на нивото, което всички бихме желали. Една от приятните графични екстри е фактът, че след игра на мръсен терен шортите на играчите почерняват и тениските им стават мърляви...

Терените също не са кой знае какво, като най-дразнещото при тях е контрастът, който се получава с топката. Става въпрос за това, че програмистите са се сетили, че топката отразява динамично светлината и са я накарали да изглежда като истинска. За сметка на нея обаче теренът отдолу стои като грозноват двуизмерен фон. Другата слаба част от графиката е публиката. Ако за NHL 2004 може да се каже, че е играта на EA с най-добра публика, то за FIFA 2004 спокойно можем да кажем, че е с

най-нелицеприятната публика

за последните 3-4 години. Феновете са плоски двуизмерни srite-ове, част от които са динамични, а другите – статични. Цялата тази бутафорна редица от лошо подбрани спрайтове ми напомня много на агитките от FIFA 94 или 96. Поддържащият персонал на стадиона (онези чичковци в жълти дрехи) също са направени бутафорно, като за тях разработчиците са решили да спретнат 3D глави и 2D тела... Хитро, а?

Движенията на футболистите и тази година са реалистични. Те вдигат ръце, когато искат пас, ядосват се като пропуснат, вече дори се блъскат, когато са по-близо един до друг. Общо взето в тази насока си личи, че е поработено доста.

Най-изменената част обаче е геймплеят. EA твърдят, че са пуснали нов режим на игра Practice Mode, а той всъщност въобще не е чак толкова нов. Просто авторите не го бяха включвали в игра от серията FIFA през последните 3-4 години. В него можете да тренирате корнери, да опитвате преки свободни от различни положения, а можете и да разцъквате свободни тренировки. Главните промени по време на игра са около изпълнението на преките свободни удари, контрола на топката и контрола на играчите без топка.

Системата за изпълнение на преки свободни удари е тази, която по-старите геймъри знаят от FIFA 95. За тези, които не са я виждали, тя е "новата" система. Чрез нея избира-

те къде искаме да попадне топката, задаваме сила и парабола. Добавена новост е възможността

да определяте тактики на футболистите си по време на игра

с натискане само на два бутона C+Z (тази опция я имаше във FIFA 99). Така можете да избирате дали да пресирате, дали да правите дълги пасове и т.н... Можете да сменяте стила си на игра – атакуващ, нормален и защитен, но за съжаление, докато ровичкате из тези опции, шансът някой да ви вземе топката е много голям. Затова трябва да действате бързо и да заучите новите промени.

Коригиран е и начинът на подаване. Вече голяма част от вашите пасове ще бъдат пресичани, а 100% точен пас просто няма да видите. Клавишът W изпълнява извеждащия пас, а с натискане на копчето Z ще можете да маркирате трима от вашите играчи. С различните копчета за пас и шут подавате на някой от тези трима, като така с тяхна помощ ще можете да правите и много зрелищни комбинации.

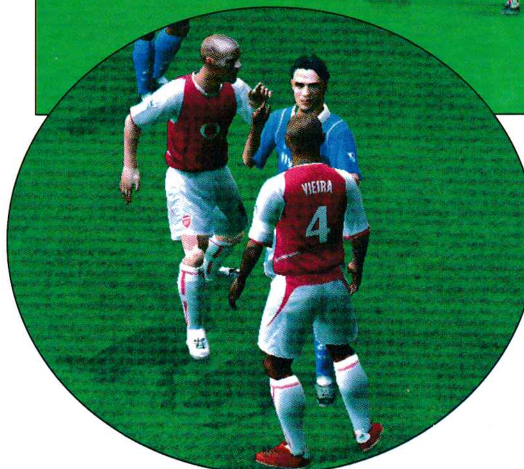
Добре е направен и моментът на борбата. Когато тичате зад някого и натискате D, виждате как вашият играч подбутва противника с рамо или го дърпа. Неприятен е обаче фактът, че съдията дава дузпи дори и за такива небрежни бутания с рамо в наказателното поле. За разлика от предишните части, тук не можете и да подсичате вратаря умишлено.

Друга иновация във FIFA 2004 е така нареченият

Career Mode

В него можете да поемете контрол над някой отбор за 5 години и с помощта на тренировки, трансфери и, естествено, добра игра, имате възможността да станете най-добрият наставник в шампионата. В този режим трупате точки престиж. Благодарение на тях подобрявате статистиките на футболистите си, както и състоянието на целия си отбор. Ако трябва да сме точни, този режим дойде на мода, откакто през тази година започна да се появява във всички спортни игри на EA. Докато той беше по-детайлно разработен за другите спортове, то тук е направен повърхностно и се набляга повече на играта на футбол, а не на тренировките. Причината за това може би е страхът от обезсмислянето на Total Club Manager 2004, който, между другото, трябва да се появи съвсем скоро.





Звукът във FIFA 2004 обаче е на много добро ниво. Според скромното ми мнение коментарът в тази част от серията е на най-доброто си равнище. Трябва да отбележим, че сега коментаторите дори се отпускат в размишления на теми като "Върви ли купата на Англия тази година?" или "Качеството на съдийството". Общо взето Джон Мотсън и Анди Грей са перфектни както винаги. Саундтракът към играта също е много як. В него има тракове на банди от цял свят, повечето от които са сравнително неизвестни.

Финалните думи за FIFA 2004 са по-скоро скептични. Това, което според мен се е получило сега, е живо доказателство, че не всичко трябва да се пипа и доправя всяка година. Излиза, че принципът "If it ain't broke, don't fix it!"* важи за футболната серия на EA с пълна сила. След като години наред хората от тази компания бяха иноватори, сега те по-скоро тъпчат на едно място. Вследствие на опитите им да "добавят" нещо ново, EA са вкарали няколко стари неща, опитали са се да доизкусурят AI-то на противниците, но – уви – омазали са добрата стара FIFA. Аз лично ще поиграя още малко 2004 и ще се върна пак на 2003, защото не бих казал, че съм очарован от иновациите. Започвам да се замислям, дали ако производителите започнат да пускат пачове, които да доизкусуряват геймплея, добавят лица, актуализират лигите и т.н., нещата няма да се развият поблаготворно за серията...

Орлин Широв

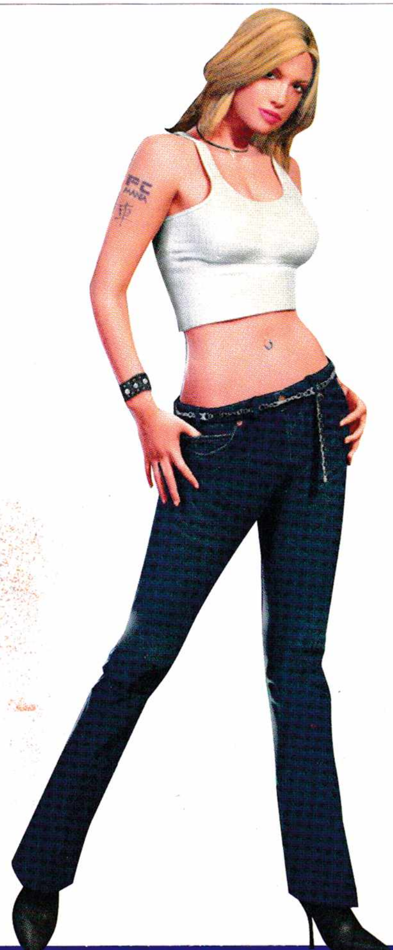
** If it ain't broke, don't fix it! – Ако не е счупено, не го поправяй! (англ.)*



Във всеки поджанр на компютърните игри има по едно заглавие, което е знаково и тъждествено равно за най-доброто съотношение геймплей/забавление. В света на високите киберскорости това е Need for Speed. В края на ноември ще се появи (бел. ред. – когато четете тези редове, това вероятно вече ще е факт) седмата част на поредицата с подзаглавие Underground. Посветих известна част от незнайно къде губещото се мое свободно време на демото на NFS: Underground и възнамерявам да ви представя приятните си впечатления от продукта на Electronic Arts.

Преди да ви разказвам каквото и да било за новата игра, е добре да изясним нещо. Гледали ли сте The Fast and the Furious (Бързи и яростни)? Да, точно онзи филм с Вин Дийзъл, който го накара да изгрее като новата многообещаваща екшън звезда на Холивуд. Та думата ми е за филма. В него ставаше въпрос за автонадпревари, любов и още нещо (както си му е редът за един истински блокбъстър). Ако се обърнем към автонадпреварите, както подсказва и темата, около която си говорим в момента, ставаше въпрос за онзи особен тип състезания, които в София се правят край Божурище (отскоро), а иначе – на околовръстното. Условието за участие е да не плямпаш много-много, да се омиташ, ако дойдат куките и да си донесеш колата. Тя трябва да е по възможност с поне 150 коня, да не прилича на москвич (и москвич да не е, да) и да не я жалиш в надпреварата (за някой лев или гола слава, няма официално обявени статистики и правила). Мъжки спорт демек. Силен и стигащ до крайности. ЕА са харесали идеята

Need for Speed Underground



(която те и преди в някаква форма бяха приложили) и са я развили в най-актуалния як автомобилен симулатор. Як е, абсолютно сериозно ви говоря!

Към предишния Need for Speed имаше адски много критики. Макар да изглеждаше красив и да беше с разнообразен автопарк, епизод 6 от поредицата страдаше от най-големия враг на автомобилните компютърни игри – липса на усещане за скорост. Количките някак благо се търкаляха по трасетата и нещата просто не бяха наред. Е, за всички фенове ето веднага и благата вест – в NFS Underground колите са

светкавично бързи и неконтролируеми в диапазона над 230 км/ч

Друга съществена промяна е самият автопарк. Досега колите бях предимно екзотични редки модели или свръхскъпи представители на серийното производство като Porsche 911, Mercedes SL или McLaren F1. Поради коренната промяна на фабулата – полулегални състезания с полулегални типове, изборът на киберводачите вече е сведен до серийни возила в постижимия за средния западноевропеец или американец ценови диапазон до 30 хиляди долара – за да бъде близостта с филма "Бързи и яростни" максимална. 20-те коли за избор са разнообразни, като се простират от Honda Civic през Peugeot 206 и стигат до Ford Focus. В "Бързи и яростни" Вин Дийзъл беше куул с преправена Honda Civic – в демото, което играх, на мое разположение беше новият Nissan 350Z, който по официални данни е суперхит отвъд океана. Така че ако някой се е надявал да търкаля мерджан или ферари, нека си го избие от главата.

Продължавам с близостта с филма. Вин Дийзъл успя да скъса на правата главния лошковец заради уникалното си турбо и охлаждане на двигателя. В NFS Underground също ще можете да променяте техническите възможности на автомобила си, като подобрявате окачването му, мощността на двигателя или сменяте гумите. Включена е и неестествената опция "нитро", позната най-



FIRST LOOK

издател	Electronic Arts
сайт	www.needforspeed.com
излиза	20 ноември 2003
платформа	PC, PS2, XBox



С мръсна газ към успеха - звучи банално за всички други, освен за Need for Speed

вече от аркадните рейсъри – е, и тук ще можете да давате "синкаво" ускорение. За съжаление опциите за обработка на автомобила не бяха достъпни в демото, затова ще прочетете повече подробности за тях в ревюто в следващия брой.

Ъпгрейдите струват пари, а пари се печелят от състезания. В играта са предвидени четири типа надпревара – традиционно надбягване по предварително определена писта с предварително определен брой обиколки. Друга възможност е т.нар. drag race, при който се състезаваме по права отсечка. Тук определящ е най-вече правилният тайминг при смяната на скоростите (при Nissan-а това се случва таман при 8 хиляди оборота, голямо нацелване пада, братко). Трето е класическо надбягване един на един по права отсечка (пак). В четвъртия вид надпревара определящо ще бъде майсторското каране в завой, приплъзване или полет за секунди във въздуха – въобще автосъвършенство като на филм.

Фактическото шофиране

в Need for Speed: Underground е изключително динамично, на секунди доста аркадно. Това в никакъв случай не е неприятно, дори напротив. В крайна сметка всички искаме да се забавляваме, а какво по-голямо забавление в една автомобилна надпревара от това да усещаш всеки един от 200-те километра в час, изписани на екрана като постигната скорост?! Супереготино ми стана и когато автомобилът потегля с мръсна газ от място – тогава, точно като в реалността, той не успява да спази правата линия заради голяма мощност и започва да се подхлъзва под напора на физическите закони. Чутовно! Самият Нисан беше доста приятен и бърз, само дето компютърните опоненти бяха леко непобедими в някои завои. Определено с опциите за подобряване мощността на колата положението ще се промени, вече ме сърбят пръстите да вкарам още стотина коня под капака. Ако карате на ръчни скорости, има и забавен момент, когато можете да изпърдите двигателя си с прекалено много газ. Като в реалността.

В графично отношение

NFS: Underground е перфектна. Момчетата от Electronic Arts са си свършили подобаващо добре работата, като добрата новина е, че играта върви изключително стабилно на високи резолюции и на по-слаби машини (около гигахерц). Единствената критика, която имам е към катастрофите, които не приличат на нищо (буквално). Надявам се, че те просто са били изключени в демото и в пълната версия ще е възможно вече да гледаме мачкащи се ламарини по мантинелите. Като звуков фон е предвиден саундтрак от яки парчета на групи като Crystal Method, Mystikal, Rob Zombie, Asian Dub Foundation, Fluke, Fuel и др.

Не може и без малко критики, разбира се и те са насочени към структурата и дизайна на менютата в играта. Доста са грозванички, да ме прощават всички надплатформени фенове. И въобще, вече просто ми омръзна това несериозно отношение на дизайнерите към структурата на менютата. Ако логиката е, че на телевизора няма значение точно как изглеждат менютата, то тогава подобна работа на художника е пряка обида в лицето на всеки фен, дори и на този, който ще играе през своя PlayStation 2. NFS: Underground е изключително приятна игра. Чист автомобилизъм по класическите правила на жанра. Очаквам с нетърпение пълната версия, а вие?

Александър Бойчев

One ring to rule them all. One ring to find them.
One ring to bring them all and in the darkness bind them.

THE LORD OF THE RINGS WAR OF THE RING

Лекото и невротично проскърцване на старата щайга заглъхва. От колоните потича еквивалент на изнервен будистки напев, а екранът се потопява в черно с няколко шарени примеса. Леко премигване и мелодийката се сменя със сериозен глас, рецитиращ древно елфическо стихотворение. Въображаемата ми опашка помахва радостно. За пръв път попадам на стратегия, базирана на една от любимите ми книги...

Когато Толкин е писал тъй известната си "Властелинът на Пръстените", едва ли е и предполагал, че някой ден на света ще има подобно чудо, но ето че се стигна и до там. Къде по меркантилни, къде по чисти и идейни подбуди множество лета след раждането на гениалния оригинал, типовете от Liquid Entertainment (автори на много яката самурайска стратегия Battle Realms) сътвориха една солидна геймка под името War of the Ring.

Като същност настоящето произведение е изчистена стратегия в реално време. Наша милост трябва да строи градове и армии, да събира припаси и да рути врагове по всякакъв подходящ и неподходящ начин. Ако някога сте харесвали Blizzard-ски или тем подобни стратегии в реално време, ще се почувствате приятно предразположени. "Войната на Пръстена" носи в себе си всички познати мотиви и функции в най-пряк вид, без излишни влудяващи подробности. Например пример: основните ресурси са чифт, а не комплект от десетина вида дървесина, билки и камънаци.

Кампаниите в сингълплея са също две и носят простичките имена "добра" и "зла".

Положителната част е представена под формата на мешаница от хора, елфи и джуджета, докато отрицателната е посветена на Саурон и компания.

Джиткане

За съжаление на някои вгълбени фенове, макар че се развиват по картата на Средната земя и включват част от оригиналните толкинови персонажи, историите на повечето мисии нямат определена връзка с книгата или филма. Иначе по отношение на самото действие приликата между добрата и лошата страна на силата е почти пълна. Като модели постройките, единиците и икономическо-военните похвати си имат приблизителни еквиваленти и от двете враждуващи страни. Разликите са малко, но пък определено забавни. Така нивото на популацията при добрите се поддържа от сгради, подобни на шатри, докато при лошите количествата на войниците и работниците се определят от броя единиците тип goblin slavemaster.

Нещо, характерно и за двата враждуващи лагера, е, че има ограничение в пространството, по което може да се строи. При хората & компания повечето сгради се градят в определен радиус около вече наличните постройки. В другия стан издигането става на земя, попаднала под влиянието на зловещи червеникави стълбове, поставени от споменатия по-горе slavemaster.

Още един типичен момент за враждуващите армии са героите, които подлежат на призоваване. Персонажите от типа отговарят на редовните си стратегически еквиваленти в други подобни игри. С други думи въпросните човечета имат някое и друго допълнително умение и обикновено издържат на големи порции бой. Същевременно надарените индивиди могат да трупат опит и да развиват основните си показатели с течение на времето.

Вариации

По отношение на неортодоксалните изблици War of the Ring при три по-чисти иновации. Първият елемент са точиците fate (вяра). По време на всяко по-грандиозно меле играчът трупа малки сини звездички. Спечелените бонусчета могат да се използват в няколко различни повода. Във вариант едно плюсчетата служат за привличане на нови герои. В случая две се консумират от самите юнаци при изпълнение на някоя от скритите им заложби. В третия момент се използват за осъществяването на цял комплект магии, които се прилагат и насочват директно от самия играч без нуждата на каквито

REALTIME STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Vivendi Universal/Sierra
сайт	http://www.warofthering.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

2 CD



и да е специални единици или други подобни щуротии.

Второто по-оригинално чудо в стратегията е възможността на част от персонажите да взаимодействат с терена. Пример: още в първото ниво на "добрата" компания наличният герой (добре познатото ни джудже Гимли) може да избута и метне няколко от околните камънаци по една от противниковите бази.

Третият по-специфичен елемент на War of the Ring включва поредица от древни постройки, разхвърляни по картите. Ако играчът достигне до тях, той влиза в тяхно владение и получава бонусче от различен вид: по-добра атака, по-бързо оздравяване на единиците и т.н.



Облик

Друга забавна, но отново класическо-предсказуема част на играта, е първокачествената графика. На пръв поглед картинките са постни без натруфени елементи и ефекти. Някой по-взискателен мислител може и да остане леко разочарован. За радост всички тъжни помисли (дори при предния вид мозъчковци) изчезват още с първата по-сериозна баталия. Екшън елементът в играта е силно впечатляващ. Мелетата и магиите в геймката са едни от най-приятните, на които съм попадал. Единиците се млатят доста реалистично, брутално и цветно. Единствената част, която безспорно липсва, е по-хубава анимацийка между нивата. Номерът е там, че в действието присъстват елементи, напомнящи филмчета, но те са издържани изцяло в стила на вътрешното оформление.

По отношение на сложността си, играта влиза в средните категории. Усилията, които трябва да се отделят за разбиването на противниците, са сравнително малко. Изкуственият интелект на лошковците не е най-опасното нещо, на което можеме да попаднете. Допълнително някои от основните качества на единиците от рода на радиус на погледа и кръв са сравнително мижави. Ако играчът тръгне да анихилира вражеска база, по-отдалечените от конфликта противникови солдати ще се включват реално, едва когато някой тръгне да обезкостява и тях. Като резултат нещата, от които се нуждае всеки, за да разнищи стратегията, са двадесетина процента умения и осемдесет свободно време.

Return of the King

Е, ако сте от твърде вманиачените фенове на оригиналния книжен първообраз, може да останете леко разочаровани от историята и леката блудкавост. Причината за това вероятно са непрестанните спорове за авторски права между Vivendi Universal и EA, които паралелно издават конкуриращи се игри на тема Lord of the Rings. Но ако не сте умопобъркан фен и влизате в групата на по-свободомислещите хора, то War of the Ring ще е просто забележителна за вас. Изпълнението на някои от детайлите, сценариите пък и имената на персонажите, щъкащи по картите, могат да ви привлекат за неопределено дълго. Lord of the Rings си е Lord of the Rings - култово име, институция или там каквато определение си харесаме. Възможността за скитане из Средната земя за поредната порция приключения не може, пък и не трябва, да бъде изпускана.

Сергей Ганчев

Кралят се завърна...

The Lord of the Rings: The Return of the King

Най-сетне с чиста съвест мога да река, че се докоснах до първата супер яка игра, правена някога по "Властелинът на пръстените". Та макар и тя да е по предстоящата заключителна трета част на едноименната екранизация, а не директно по легендарната книга на Толкин. The Return of the King е чистокръвен екшън от холивудски тип с един невероятно пристрастяващ и простичък геймплей, който ви грабва още от първата секунда и ще ви позволи да видите как Гандалф препуска бясно на своя Сенкогрив, за да се притече на помощ на защитниците на Шлемово усое...

Изиграйте филма

Това е самата истина – без никакви заобикалки или преносни смисли. Играта The Return of the King ще ви потопи максимално дълбоко в атмосферата на третия, заключителен филм на Питър Джаксън. Тя е претъпкана с множество кадри – както от "Задругата на пръстена" и "Двете кули", така и от още неизлезлия "Завръщането на краля". Толкова много, че от един момент нататък малко досаждат, защото почваме да се съмняваме дали няма да ви развалят удоволствието от гледането на предстоящия кинохит. За щастие тези притеснения са по-скоро излишни. Филмчетата са монтирани и привързани към играта по изключително добър начин, а преходът от тях към същинския геймплей е плавен.

The Return of the King се състои от тринадесет основни нива, повечето от които са разпределени в три части – пътищата на магьосника, на краля и на хобитите. Те определят и героите, с които ще може да играете. При първия случай ще поемете управлението на Гандалф, който ще подгони орките към Исенгард, избягвайки краката на ентите, които тъпчат тези изчадия на мрака, без да им мигне окото. После заедно с Пипин ще отпътува за човешкия град Минас Тирит, за да помогне при неговата продължителна и мъчителна защита срещу силите на Саурон.

Пътят на краля, от друга страна, ще ви позволи да поемете управлението или на Арагорн, или на Леголас, или на Гимли. Ще се отправите на пътешествие по Пътя на мъртвите, за да призовете армията на немъртвите да изпълни своя дълг. Впоследствие ще преминете през завардената от врага Южна порта на Гондор, за да стигнете до Пеленорските поля и да сразите настъпващите към Минас Тирит орки. Там ще обедините сили с Гандалф и ще се насочите към Черната порта, за да отвлечете вниманието на врага.

Третият път – този на хобитите, проследява пътешествието на Фродо и Сам. Те ще трябва да избягат от Осгилат, да се измъкнат от отровните челюсти на Корубана, да преминат препятствията, които ги очакват в кулата на Кирит Унгол и да хвърлят пръстена от Съдбовния връх.

A-a-and action!

Всичко в тази игра е един див, напрегнат и първокласен екшън от трето лице като приключенските елементи в нея са сведени до абсолютен минимум, поне според мен. Посечи тоя орк, стреляй по оня трол, забий мечовете си в гръдния кош на падналия Урук-хай. Екшън, екшън и само екшън.

Най-похвалният момент от The Return of the King е, че играта на практика ви стимулира да се биете. Всеки герой разполага с няколко вида движения и нападения с оръжие за близък бой – бърз, но слаб удар, мощна, но бавна атака, силово нападение, довършваща техника и блок. Освен това всички са екипирани и със стрелкови принадлежности – Арагорн и Леголас използват лък, Гандалф стреля с помощта на своя же-





ACTION

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	 3 CD
издател	Electronic Arts/Hypnos Entertainment
сайт	http://lordoftherings.eagames.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, X-Box, PS2, GBA, GameCube



зъл, Гимли мята малки брадвички и т.н. Не на последно място идва ред и на специалните умения – по едно за всеки герой. Чрез своето Гандалф например се обгръща в магически щит от електричество, което наранява противниците около него и същевременно го предпазва атаки.

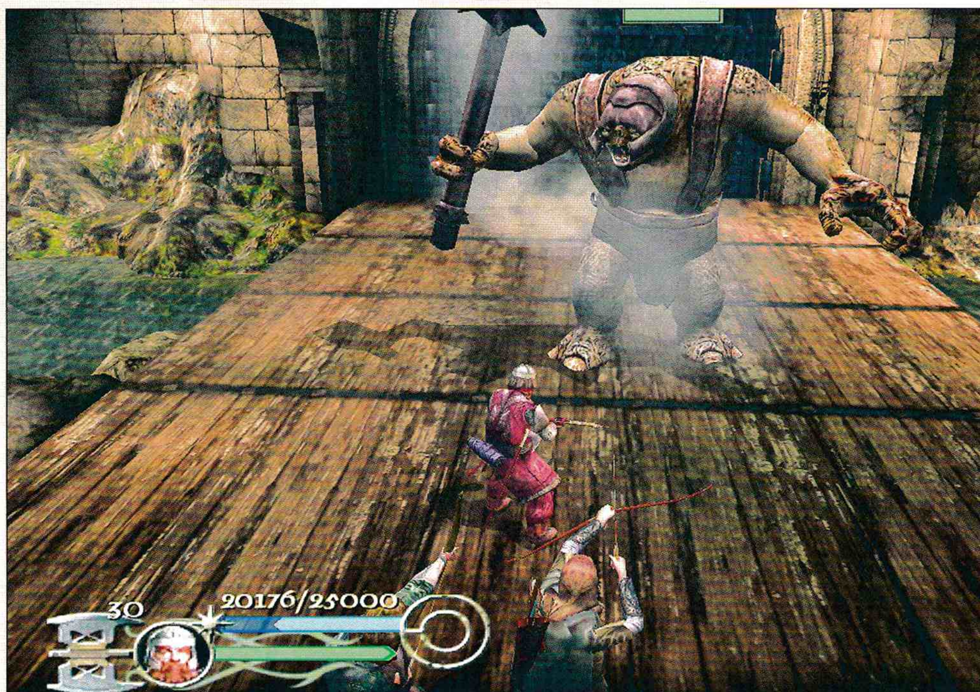
Бойната система е проста и поразително ефективна. Колкото подълги поредици от удари нанасяте, без да бъдете ударен, толкова по-голям опит ще трупате и съответно – ще качвате нива по-бързо. Да, играта има и ролеви елементи и те въобще не са малко. В края на всяка мисия ще може да използвате натрупания до момента експириънс, за да закупувате нови общи комбота или уникални атаки, присъщи за всеки един герой поотделно. Orc Hewer върши невероятно добра работа за отстраняване на множество врагове без щит или пък Orc Bane, чието успешно приложение убива противника ви на място. Тези две умения могат да бъдат използвани от всички членове на задругата. Само Гандалф обаче притежава магия, чрез която удря жезъла си в земята и възпроизвежда огромен кръг от светлина около себе си, наранявайки всички противници на няколко крачки от него. Сам пък обгръща меча с отрова, а Леголас размахва оръжията си и ги зарежда със смъртоносни светкавици.

Щипчица интерактивност

В много от нивата ще откривате и предмети, с които ще може да си взаимодействате. Така например имате възможност да използвате катапултите и балистите на орките срещу самите тях, да вадите копията, промушили някоя нещастна жертва и да ги забивате в друг гръден кош, да бутате камъни върху главите на противниците си или да ги заливате с горещи субстанции и т.н. Въпреки че на думи всичко звучи

тъй добре, тяхното приложение е твърде линейно без възможност за кой знае каква свобода на действие. Прост пример – не насочвате стрелбата на катапултите. Тяхната функция е една-единствена. Оттук нататък това, което се изисква от вас, е просто да ги активирате. Или пък копията – не може да се движите с тях. Просто ги взимате без възможност да ги разнасяте и в найдобрия случай ги насочвате към мястото, към което желаете да ги запокитите.

Дизайнът на всички нива е изключително сполучлив. Те са буквално пренаселени от множество скриптирани сцени, сътворени в холивудски стил, които правят усещането от джиткането на тази игра просто неповторимо. При защитата на Минас Тирит например се създава впечатление, че навсякъде щъкат орди от орки. Над вас се вие страховитият назгул, а стените на крепостта биват постоянно обстрелвани от огромни огнени канари. Гледката е просто внушителна и трудно би могла да се опише – тя просто трябва да се види.



Конзолен порт

Може би повечето от вас знаят, че The Return of the King е всъщност директно продължение на излязлата единствено за конзоли в края на миналата година игра The Two Towers (която пожъна доста добри отзиви). Затова не трябва да се правим на изненадани от цялостното конзолно усещане, което настоящето заглавие създава – запис единствено в края на ниво, разпръснати тук-таме чекпойнти и т.н. Камерата пък е доста непослушна и благодарение на нея от време на време се губи погледът над героя (особено при стените на Минас Тирит). Приликата в геймплея на двете игри също е доста голям, но ние, PC феновете, поне в това отношение сме кажи-речи привилегировани, тъй като повечето от нас не са имали възможността да се докоснат до The Two Towers. А The Return of the King е определено подобрата игра – тя е два пъти по-дълга, с някои хитри подобрения в геймплея и с един доста забавен кооперативен режим на игра, който ще позволи на няколко души наведнъж да блуждаят из нивата и да си помагат взаимно в коленето на ордите от орku.

Екстри

The Return of the King въобще не се изчерпва с всичко, споменато до момента. Когато я превъртите, ще отключите още допълнителни игрови герои и няколко бонус нива. Тогава ще може да преигравате и всички стари мисии с който и да е персонаж. Тъпичко е да се види как тръмлестият Сам коли орди от орки при защитата на Минас Тирит, както само Гандалф може. Но имайки предвид, че всички персонажи са кажи-речи балансирани като физически възможности в името на геймплея, можем само да си затворим очите за тази смехотворна гледка.

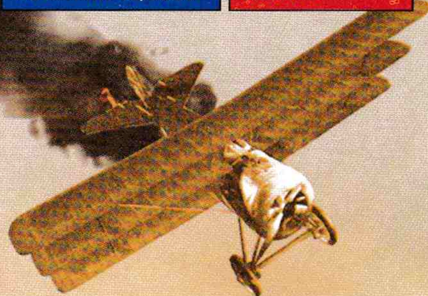
Колкото повече напредвате в нивата на The Return of the King, толкова по-нови екстри ще отключвате. Ще може да се насладите на илюстрации както от играта, така и от филма, да видите интервюта с главните герои от творението на Питър Джаксън – с Илайджа Ууд (Фродо), сър Иън Маккелън (Гандалф), Кристофър Лий (Саруман), Шон Остин (Сам) и т.н., които обсъждат впечатленията от играта и мястото им в нея. Има и едно доста забавно филмче за това как три от хобитите говорят за своите "велики" геймърски способности. Всичко прилича на комерсиализъм, но какво пък – струва си да се види. Освен това ще зърнете и един доста як трейлър на The Battle for Middle Earth – реалновремевата стратегия от създателите на C&C: Generals, която ще има за цел да пресъздаде едни от най-епичните сражения в филмовата трилогия на Питър Джаксън.

Една от най-ефектните игри

Поне в това отношение едва ли има две мнения по въпроса. Графиката на The Return of the King е просто зашеметяваща. Движенията на всички персонажи в играта са пресъздадени умопомрачително добре, а специалните ефекти, които заливат всяко едно ниво, са направени напълно в стила на филмовата трилогия. Същото важи и за цялостното озвучение на играта. Актьорите от филма са предоставили гласовете си, за да вдъхнат живот на своите виртуални съответствия. Това, от своя страна, прави The Return of the King още по-внушителна. А като прибавим и факта, че саундтракът, чиито мелодии са написани от самия Хауърд Шор, са взети директно от филма, мисля, че добивате представа за какво точно ви говоря.

Авторите на играта са се постарали да ни опазят колкото се може повече от неща, които ще развалят цялостното усещане от филма. Кадрите от идния The Return of the King са подбрани внимателно, за да подбудят нашето любопитство. Така че поне в това отношение не бива да се притесняваме. Напротив – вземете тази игра и се подгответе за един от най-дивите и ефектни екшъни, които някога сте виждали. Защото сражението за Шлемово усое е спечелено, но тепърва ни предстои битка за Средната земя.

Владимир Тодоров

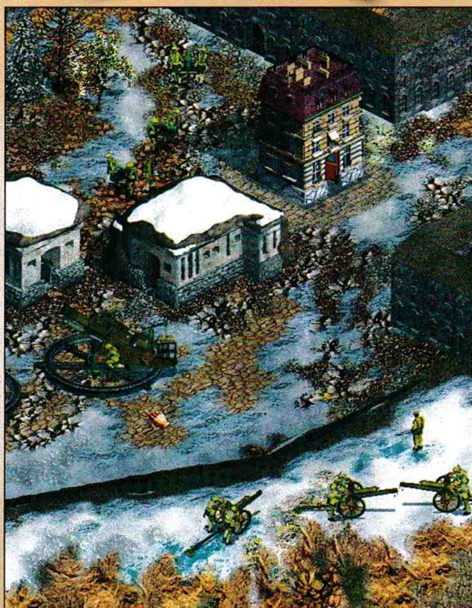


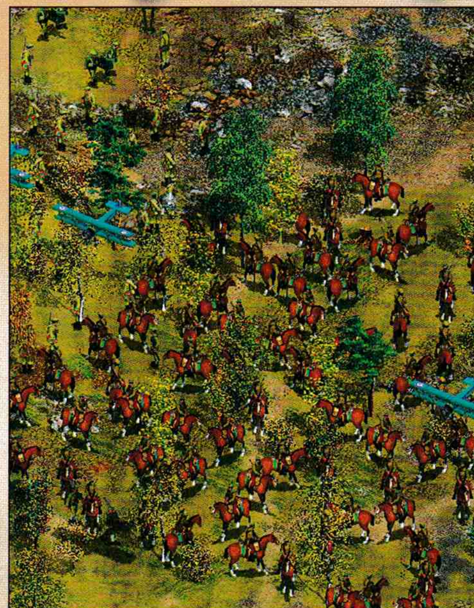


Антантата: Бойните полета

Запознайте се отблизо с Първата световна война...







Преди около деветдесет години, в началото на XX век, се случва нещо, заради което впоследствие загиват милиони хора. На 28 юни 1914 г. в Сараево са убити херцог Франц Фердинанд и съпругата му София фон Хоенберг. Смъртта им се оказва последната капка, която спомага за преливането на чашата и избухването на Първата световна война. Тя продължава четири дълги и мъчителни години. Но хората, преживяли този ад, са имали чувството, че войната продължава не четири, а четиридесет години. По това време за пръв път за използвани средства за масово поражение и бойни отровни вещества. Страните, развиващи тежката индустрия в началото на века, започват да бълват огромно количество танкове. Водят се голям брой битки по суша, във въздуха, по вода и дори под вода. Тогава са изпробвани и усъвършенствани много нови оръжия.

Ако вече ви е станало интересно и искате да разберете повече за битките в тази месомелачка, ще можете да направите това, ако пуснете преведената изцяло на български език игра "Антантата: Бойните полета". Тя ще ви позволи да вземете директно участие в едни от най-ключовите сражения от онова време, изходът от които ще зависи само от вас и от вашите стратегически умения.

Петте големи

сили, измежду които ще можете да избирате в "Антантата", са Франция, Германия, Русия, Австро-Унгария и Англия. Ще контролирате тяхната пехота, артилерия, авиация, дори ще маневрираме с техните гигантски линейни кораби. Всички юнити в играта са пресъздадени напълно достоверно на базата на историческите данни, разказващи за Първата световна война, като архивни документи, снимки и т.н.. Всяка нация има собствени характеристики, които оказват голямо влияние върху цялостния геймплей на играта. Естествено, и те са базирани на историческите данни и е напълно нормално да очакваме например от Англия да има добра флота или от Германия – да притежава силни танкове.

Едно от най-големите качества на "Антантата" е, че сама по себе си тя представлява една гигантска и подробна енциклопедия за Първата световна война. Играта разполага с т.нар. виртуален музей, който ще ви запознае с единиците и оръжията от онова време. Той предоставя доста любопитни факти и заслужава вашето внимание. В него ще откриете сведения за някои от най-прочутите кораби, самолети, танкове и отряди от онази епоха.

Бойните полета

Какво представлява самата игра? Това е една чистокръвна реалновремева стратегия, чийто геймплей е смесица от две култови заглавия в жанра – Cossacks и Age of Empires. Събираме (по-точно – възстановяваме) ресурси като дърво, желязо, злато, електричество, петрол и храна, строим база, създаваме армия и ритаме задници по стратегически начин. Мисиите са създадени така, че да поставят на изпитание вашите

REALTIME STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Buka / Lesta Studios / Gramis
сайт	www.gramis.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC


1 CD

тактически умения до крайност. Те притежават и известна доза нелинейност – т.е. могат да бъдат приключени по няколко различни начина. Цялостният екшън в играта е разпределен в пет кампании (по една за всяка от основните враждуващи сили) и в множество обособени солови мисии. Интересно е да споменем, че всяко ниво започва с кратка, но изчерпателна, историческа справка за сражението, в което ще вземете участие. За привържениците на безцелните унищожения пък са предвидени и произволни карти.



"Антантата" ще ви позволи да присъствате директно на повечето важни исторически битки от Първата световна война. Картите в нея са меко казано огромни. Върху тях могат да се поберат около хиляда постройки и над 80-хилядна армия.

Съветниците

Едно от най-оригиналните неща в "Антантата" са т.нар. съветници – икономически и военен. Начинаещите играчи (пък и не само те) могат да се възползват от помощта и на двамата, чийто умения са доста полезни (и на практика могат да ръководят играта съвсем самички). Първият се грижи за издигането на сгради и за събирането на ресурси, докато вторият създава и ръководи вашата армия и се грижи за защитата на базата ви. Съветниците могат да бъдат включвани и изключвани в абсолютно всеки един момент в играта и тяхното предназначение, естествено, е не да играят вместо вас, а да ви асистират в по-критични ситуации. Например, когато водите някое напрегнато сражение, бихте могли да активирате икономическия съветник, който да поеме контрола над базата ви и ресурсите, докато вие планирате от коя част да направите пробив в противниковия фронт. Хитро, нали? Или пък можете да направите точно обратното. Може да оставите компютъра да извършва внезапни бомбардировки в столицата на врага или да прави набези по вода, докато вие успеете да възстановите базата си в икономическо отношение след поредното и тежко за вас сражение.

Единиците и ъпгрейди

В "Антантата" са разпределени в няколко групи: пехота, кавалерия, артилерия, бронирани сили, авиация и военноморски флот. Разнообразието е огромно, а контролът над гигантските маси от армии е крайно опростен чрез опцията за групиране на единиците в един цялостен отряд.

Интерфейсът на играта е добре организиран. Но негодувам в едно-единствено отношение – ъпгрейдите са доста хаотично нахвърляни в основните за тази цел сгради (двете академии). А те са множко на брой и понякога е трудно да се ориентирате кой къде точно е разположен.

"Антантата" не е сред онези творения, които ще завладеят хората със своята невероятна графика и ефекти. В никакъв случай не казвам, че играта е с грозна визия. Имам предвид, че не е заложено толкова много на визуализацията, колкото на добрия геймплей и исторически достоверните събития. Всъщност "пейзажът" в играта е добър, но единиците са малко дребнички. Това е според мен и един от малкото недостатъци на "Антантата". Що се отнася до останалите, те са: прекалено зеленикаво-кафевите карти и сгради и като че ли леко пустите нива. Във всички други отношения графиката е задоволителна.

"Антантата" не изненадва с кой знае какви иновации в жанра, но печели по точки пред останалите си реалновремеви съперници по това, че е първата подобна игра, която е насочена изцяло към събитията от Първата световна война. Мисля, че за пореден път ставаме свидетели на факта, че формулата за хубава игра определено не е "перфектна графика, много екшън и никакво влагане на мисъл". Не че и това не става, но определено съществуват и други начини за създаване на интересна геймка. В случая разполагаме с реалистична история, следваща военните събития от Първата световна война, напълно действителни единици, сгради и ъпгрейди. И не на последно място – възможността да се впуснем в отдавна отминали битки и евентуално да променим техния краен резултат. Това също е една доста добра формула за интересна геймка.

Асен Георгиев

P.S. "Антантата" разполага и със супер яко интро и с едни от най-забавните кредити (за създателите), които някога съм виждал! Скивайте ги задължително!

Прераждането на една легенда

WARLORDS IV
HEROES OF ETHERIA

Този път не смятам да започна с историята на поредицата Warlords, както останалите си статии по тази тема. Само ще спомена какво се случи през последните месеци. През март тази година част от хората от SSG, създателите на тази култова серия, се отделиха и се обособиха в собствена фирма, базирана в Мелбърн – Infinite Interactive. В i2 (или както феновете галено се обръщат към фирмата) са се пренесли по-голяма част от хората, които са работили върху предишните части на Warlords. Това са Грегор Уайли, Мик Робъртсън и няколко други основни фигури в екипа. За съжаление човекът, който се с трудил по терените на предишните серии, не се е присъединил. За в бъдеще Infinite Interactive планира да създава фантастични стратегии, докато SSG ще се концентрират върху тяхната страст – стратегии, базирани на сюжети от Втората световна война.

Но нека сега поговорим за Warlords IV: Heroes of Etheria – първото творение на Infinite Interactive. Да започнем с историята в играта. Северните земи са атакувани от група орки, а вие трябва да ги спрете. Интересното е, че тези зеленокожи демонстрират доста интелигентни стратегически и тактически качества за своя вид. По-късно разбираме, че това не е просто едно обикновено нападение на празноглавите твари... Общо взето това е началото на фабулата, която е много интересна и зарибяваща, а ситуациите от типа "още една мисия и си лягам" вероятно ще ви съпътстват до пълното изиграване на стратегията. Между другото историята ще ви е напълно ясна, ако сте следили сайта на i2, защото създателите в периода на няколко месеца пускаха безплатно глава по глава цяла online книга, описваща фабулата, но в по-художествен вариант.





Да преминем към

типовете на игра

Имате няколко възможности – Single Player, Multi Player и редактор за сценарии, ако решите, че не са ви достатъчни вградените мисии. В соловата игра можете да избирате между кампания, сценарий или произволно направена карта. В мрежовата игра можете да правите същото – да цъкате до осем играчи в кампанията, готови сценарии или случайно генерирана карта. Можете да играете през LAN, Internet (използвайки TCP/IP протокол), на сървърите на Ubi Soft, Hotseat (разцъкваме с другарчета на един компютър), както и чрез E-mail (това беше предлагано в предишните серии на походовата поредица).

Но безспорно най-важното нещо в Warlords IV: Heroes of Etheria е... не, не героят ви, както беше преди, а вашият warlord. Изгражда-

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Ubi Soft / Infinite Interactive
сайт	www.infinite-interactive.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC


1 CD



те го като му избирате първично (major) и вторично (minor) умение, като техният брой наброява 6 – combat, divine, nature, rune, summoning и necromancy. В зависимост от това какво сте избрали като първа или втора способност, се определя колко ще е добър вашият юнак в дадена школа, както и неговия клас. Например ако му изберете като първично divine, а като вторично – combat, то ще овладявате магиите от божествената школа с по-голяма скорост, но ще бъдете по-слаб боец, а вашият клас ще бъде паладин. Има доста варианти за създаване на военен лорд. А като се прибавят и възможностите да избирате име на столицата си, раса/портрет, както и любима нация (от това зависи колко ще ви обичат останалите фракции) всичко става идеално. Трябва да се спомене, че

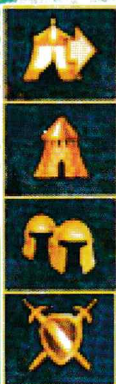
вашият warlord посмъртно не може да напуска столицата

Налага му се да подкрепя войските от разстояние чрез уменията си и при необходимост защитава престолнината (много трудна за завземане, акое пазена от високо ниво военен лорд).

Сега нека спомена за расите, които винаги са били основна съставка в поредицата. Както и в другите части, и тук многообразието е повече от достатъчно. Имаме на разположение Knights, Empire, Dwarves, Elves, Ogres, Orcs, Undead, Dark Elves, Daemons и Dragons. Всяка една от расите си има специфични единици и герои. Отделните юнити си имат специални умения, а героите пък могат да носят предмети, дадени им като награда от някой куест или плячкосани като сувенири след някоя битка.

Единиците/героите, които станат по-високо ниво, могат да бъдат взети във вашата свита. Можете да имате най-много до три "бодигарда". Интересното е, че вече не можете да ги взимате още в началото на битката, както беше в реалновремевата версия Warlords Battlecry (това означаваше почти сигурен rush). Получавате ги едва след определен брой ходове, като колкото по-високо ниво е единицата/героят, толкова по-бавно идват те.

Тук е мястото да обясня за



бойната система

Във всеки отряд можете да имате най-много до 8 единици. Когато се срещнат две армии, показва се бойно поле и вашите воини в една странична таблица. Избирате един от тях, след което вашият противник прави същото. Двете единици започват да си нанасят последователни удари, а ако имат специални умения, използват и тях. Процедурата се повтаря, докато едната от двете армии не загуби всичките си войски. А ако има единица с умението heal, то тя лекува воина, след като той убие противниковата единица. За съжаление няма опция за развяване на белия флаг или отстъпление, както и load по време на битка. :(

Друго важно нещо са магиите. Те се делят в 5 школи – divide, nature, rune, summoning и necromancy. Могат да се правят само от военните лордове. Всяка школа си има коренно различни заклинания, а техният брой наброява около 100. Изучават се по поспецифичен начин, отколкото в останалите части. На всяка нова карта/сценарий започвате да изучавате магиите от школата си отначало. Всяко заклинание изисква определен брой ходове за овладяване, което зависи от това дали магията е common, rare или arcane. 3 а да станеме вещи в дадена сфера, необходими са около 180 хода (с моя паладин изучих божествената школа за 178 хода). Фокусите изискват определено количество мана, а тези които действат постоянно (докато не ги спреме), гълтат определена мана всеки ход.

Но както във всяка друга стратегия, и тук си има

икономика

В Warlords IV: Heroes of Etheria има два ресурса – злато и мана. Златото го добиваме като данък от градовете и чрез магии, а маната – от регенерация и чрез специални кристали, намерени в някоя руина. Има и ъпкеер. Всяка единица с изключение на героите и военния лорд изисква определено количество злато за поддръжка. Магиите, които се поддържат, също имат ъпкеер, но цената е в мана.

Като графика и звук Warlords IV е най-доброто от поредицата. Анимациите са изключително качествени, забелязва се и най-малкото детайлче, а единиците като вдигат нива пък си сменят skin-на. Репликите на единиците са добре познатите ни от Warlords: Battle Cry I и II с малки подобрения. Музиката е с келтски мотиви, както стана модерно напоследък. И за накрая бих ви казал, че непременно трябва да опитаме новото отроче на Infinite Interactive, особено ако сте фен на походовите стратегии и сте разочаровани от последното творение на 3DO, наречено Heroes IV.

Кирил Илиев



Call of Duty

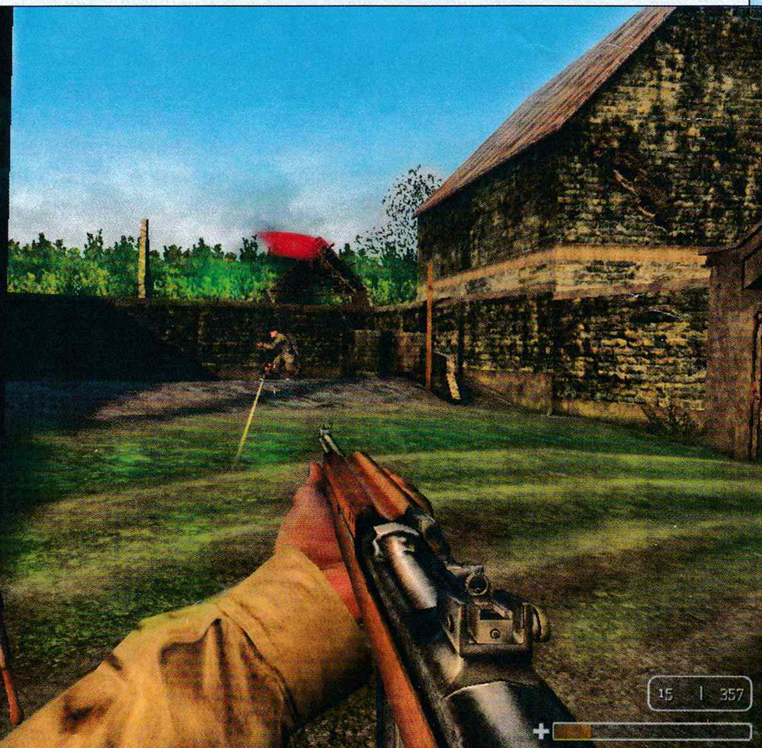
Отново съм мобилизиран!

Ето, че дойде началото на поредния месец и аз отново потеглям към фронтовете на Втората световна война. Знаех си, че Съюзниците не могат без мен. Моята намеса винаги означава едно – победа. Това пък е единствената цел на Главното командване и затова участието ми в операциите е задължително. Това е добър повод да поупражнявам бойните си умения върху горките фашисти.

Този път билетът ми за бойното поле е Call of Duty, новият 3D шутър от Activision. Играта се появи на пазара, съпътствана от множество суперлативи, изказани от водещите PC издания в света. Направи ми впечатление, че в повечето от мненията Call of Duty беше сравнявана с Medal of Honor. След посещение на официалния сайт картинката окончателно ми се изясни. Оказа се, че в създаването на Call of Duty участват 25 от най-важните разработчици и дизайнери, както и целият екип от продуценти, работили по сътворението на Medal of Honor. За целта е създадено студиото Infinity Ward.

Това обаче не се е сторило достатъчно за разпространителите от Activision и те са привлекли известния холивудски автор на филмови сценарии Майкъл Шифър. Неговата задача е да създаде възможно най-интригуващия сюжет на тема WWII. Звездното присъствие не свършва дотук. В озвучаването на играта участват актьорите Джейсън Статам и Джовани Рибиси. В създаването на музиката към Call of Duty основна роля играе многократно награждаваният композитор на геймузика Майкъл Джиачино. Събирането на толкова много доказани професионалисти определено гарантира отличното качество на крайния продукт. Не случайно списание PC Zone опре-





3D SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Activision
сайт	www.callofduty.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video card, DirectX 9.0b
платформа	PC

деля играта като

"най-доброто продължение на Medal of Honor"

Прилика между двата шутъра определено има. Най-малкото, което се забелязва от пръв поглед, е почти идентичната като геймдизайн визия на нивата. Но все пак нали и двете игри пресъздават едни и същи събития и местности. Общото настроение, което лъха от мисиите, отново е много подобно, но горното изречение важи и в този случай.

Приликите обаче свършват дотук (на приликите и разликите в геймплея ще се спра по-подробно по-нататък). За първи път геймърите могат да погледнат на войната от три различни гледни точки. Това е възможно, защото ще се впуснете в бойните действия като се превъплътите в три отделни персонажа. Ще започнете като американски парашутист. После ще прогресирате до британските специални части. А накрая ви чакат подвизи като руски танков командир. Интензивните битки ще ви потопят във вихъра на бойните действия. Ще можете да се насладите на неподражаемия фронтови хаос на Втората световна в 24 епични сингълплейър нива, разделени в четири мащабни мисии. За десерт е предвидено и превземането на Берлин. Най-общо казано, сюжетно играта е разцепена на три големи кампании. Това са американската, британската и руската. Ще се спра по-подробно на всяка една от тях.

В американската част от играта

ще воювате от името на редник Мартин от 101-ва въздушно-преносима дивизия. След като преминете задължителния Training, сюжетът ще ви запрати в разгара на подготовката за D-day или казано с други думи – за десанта в Нормандия. Заедно със своя отряд ще бъдете спуснати зад вражеските линии. Основната ви задача ще бъде да извадите от строя няколко батареи с германски



зенитни оръдия, за да разчистите пътя за Съюзническите въздушни удари. Едва приключил тази мисия, ще ви се наложи да участвате заедно с двама свои съекипници в луда гонка на борда на стара френска кола. Стреляйки по всичко що мърда, ще прекосите цялата немска фронтова линия.

Следващото изпитание, на което ще ви подложи Главното командване, е обезвредяването на няколко оръдия Flak 88, които са старателно замаскирани. Цялата карта е изпъстрена с лъкатушещи окопи и ровове. По-нататък съдбата ще ви запрати в отдалечен австрийски замък. В него ще научите изключително важна информа-

ция за пленен британски майор от SAS. Естествено, веднага заминавате за околностите на Лиенц в Австрия. Ще се наложи да избиете целия гарнизон на военнопленическия лагер преди да освободите майора. Както сами се досещате, докато се биете за американската армия, ще носите американска униформа, ще използвате американски оръжия, колегите ви ще говорят с американски акцент, изобщо всичко ще бъде made in USA.

Тук е мястото да разгледам по-подробно арсенала, с който разполагате на този етап. Ще започна с една класика. Става въпрос за M1 Garand и нейния вариант M1A1. За тази полуавтоматична пушка мога да кажа, че според мен е най-добрата в играта. Следва добре познатият на всички автомат, създаден от генерал Томсън. За поддръжка на пехотата е предвиден любимият ми BAR (Browning Automatic Rifle). Не са забравени и хората, които си падат по убийствата от голямо разстояние. За тях е добавена снайперската пушка Springfield M1903. Естествено, присъстват и Frag Grenades. С това се изчерпва наличният ви арсенал, но за радост той е напълно ефективен и достатъчен.

Веднага щом изпълните всички задачи на американското командване, получавате нова самоличност.

Под британски флаг

ще играете със сержант Ивънс от 6-та парашутна дивизия от състава на британските специални части SAS. С английска униформа ще имате привилегията да вземете участие в едни от най-паметните битки на Западния фронт. Стартовото ниво е точно такова. В деня на десанта в Нормандия вие ще се приземите на борда на безмоторен самолет далеч в тила на врага. Единствената ви задача е да овладеете стратегическия мост Пегас. От което зависи успешният изход на десанта. Това е нощна мисия, изпълнена с много напрежение.

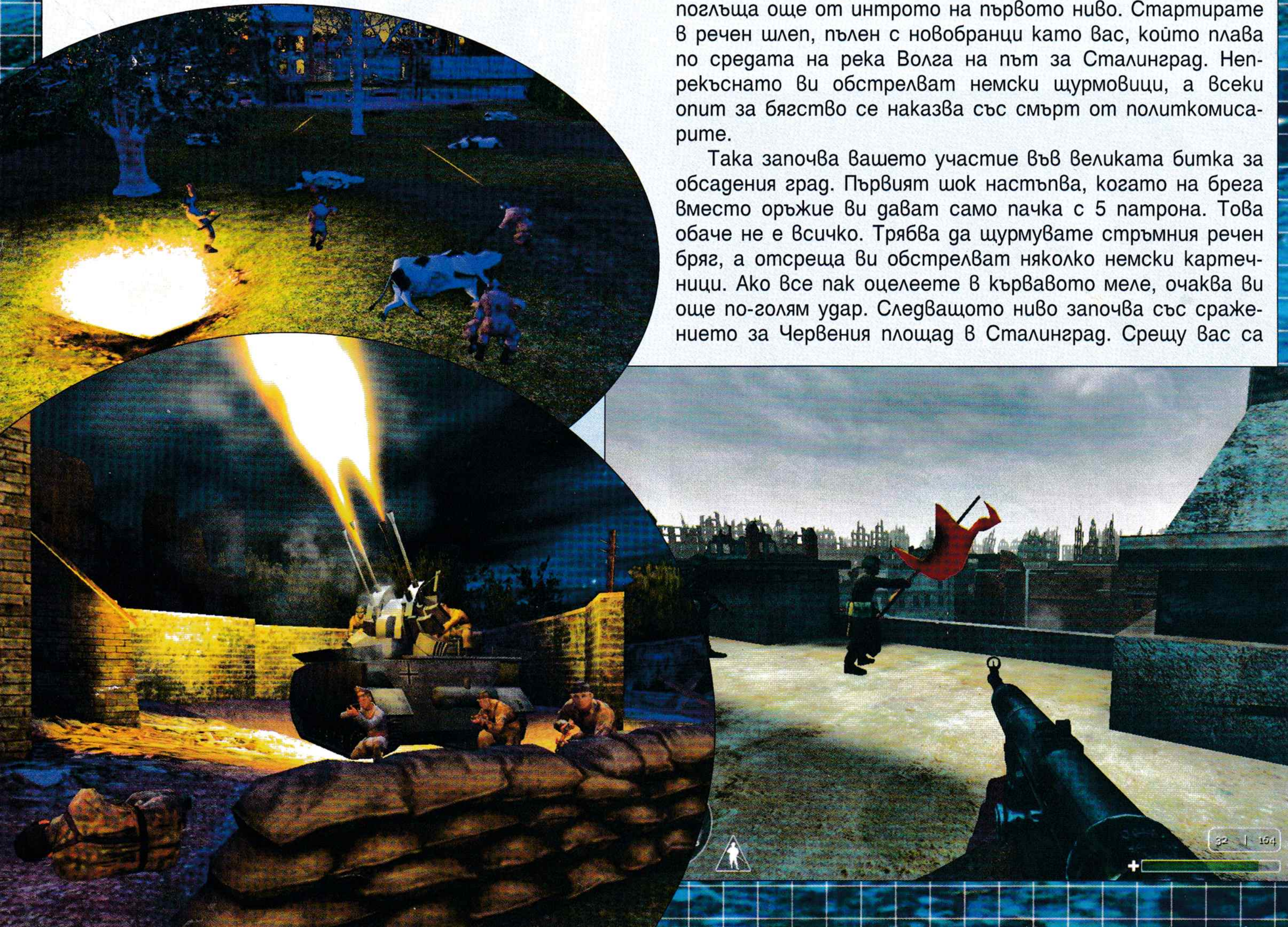
Изпитанието, очакващо ви на другия ден, е още по-страшно. Рано сутринта немците започват мощна контраатака, за да си върнат така важния мост. За мен и малцината оцелели мои колеги беше истинско изпитание да задържим стратегическия обект. Фашистите направо ни заливаха на вълни, а през две минути изкачаше и по някой танк. Когато подкрепленията най-накрая се появиха, наистина се зарадвах, че нивото свърши. Всичко мина на косъм. Заради героизма, проявен от вас и вашите братя по оръжие, отрядът ви е преобразуван в елитна част от командоси. Първата ви задача на това елитно ниво е обезвреждането на Eder Dam в Германия.

Последната ви мисия под британски флаг е обвеяна с най-много слава. Става въпрос за саботаж на гордостта на нацисткия флот кораба Тирпиц. В тази мисия ще участвате под прикритие. Ще бъдете дегизиран като немски офицер. Естествено и тук, както и в първата кампания, ще сте снабден с характерното въоръжение на съответната армия. Основното ви средство за убиване е автоматът Sten Mark 2. За поддръжка на пехотата е предвидена картечницата Bren. Базовото ви оръжие обаче е пушката с болтов затвор Lee – Enfield. След като преминете успешно всички изпитания под британско командване, идва ред отново да смените своята самоличност.

В руската кампания

ще влезете под кожата на новобранеца Алексей – мужик, взет направо от полето и пратен на фронта. Според мен това е най-добрата част от играта. В нея има най-много драматизъм и екшън. Атмосферата ви поглъща още от интрото на първото ниво. Стартирате в речен шлеп, пълен с новобранци като вас, който плава по средата на река Волга на път за Сталинград. Непрекъснато ви обстрелват немски щурмовици, а всеки опит за бягство се наказва със смърт от политкомисарите.

Така започва вашето участие във великата битка за обсадения град. Първият шок настъпва, когато на брега вместо оръжие ви дават само пачка с 5 патрона. Това обаче не е всичко. Трябва да щурмувате стръмния речен бряг, а отсреща ви обстрелват няколко немски картечници. Ако все пак оцелеете в кървавото меле, очаква ви още по-голям удар. Следващото ниво започва със сражението за Червения площад в Сталинград. Срещу вас са



изправени една дузина картечници и няколко танка. Вие все още сте невъоръжен, а на площада почти няма прикритие. За капак всяко отстъпление дори и с 3 крачки, за да заобиколите нещо, се наказва като дезертьорство с изстрел в главата от най-близкия офицер.

За щастие съвсем скоро си намирате една снайперска карабина и започвате да гледате по-оптимистично на света. Това обаче не важи за вашите по-некадърни колеги. Те се изливат на тълпи на площада и гинат на камари от картечния огън. Масовката, хаосът и паниката са навсякъде. От прецизната ви работа с пушката зависи изходът на сражението и животът на много руснаци.

След завземането на площада, вашата смелост и умения ви повишават до снайперист. Естествено, веднага получавате нова задача. Трябва да разчистите подземните канали, за да подпомогнете овладяването на най-добре укрепения немски пункт в града. Уменията ви при разкъсването на обсадата на Сталинград не остават незабелязани и в следващата мисия вие вече сте командир на танк Т 34. Начело на цял полк от руски танкове трябва да освободите окупирано от фашистите полско селце. Сред хаоса на боя, трябва да навигирате между взривяващи се сгради, немски танкове и противотанкови оръдия. За щастие

Т 34 е много стабилна машина

и почти нищо не може да ви стресне. Демиджът, който нанасяте, е огромен. След като отблъснете нацистките войски от селото, идва черешката в играта. Това е бонус нивото с превземането на Берлин. Краят на Call of Duty е повече от впечатляващ. Определено си заслужава да го дочакаме... С това вашите приключения по бойните полета на Втората световна война свършват.

Оръжията, които са на ваше разположение в руската армия, са просто еквиваленти на западните образци. Става въпрос за пушката с болтов затвор Mosin – Nagant като тя има две версии – обикновена и с оптика. Не е пропуснат и популярният автомат PPSh 41. В играта може да се използват и оръжията на убитите врагове. Това са немските легенди – MP40, MP44 и болтовата пушка Kar 98k във варианти със и без оптика.

Геймплеят на Call of Duty е наследил всички положителни страни от Medal of Honor. Разликата, която ми направи впечатление, е, че в повечето мисии няма да разчитате само на двама-трима свои колеги, а на цели взводове и роти. Тоест масовката е по-мащабна, а оттам – и удоволствието. Между отделните кампании също има разлики. Например докато под американски и британски флаг основно ще изпълнявате секретни операции, то в руската мисия преобладават фронталните атаки с огромна батална масовка. Много приятно впечатление ми направи възможността да се прицелваш като вдигаш оръжието си на рамо.

За графиката и реалистичността няма какво да се разливам. И двете са на най-високо ниво. Просто трябва да се видят. Кинематографичното усещане, което графиката притежава, може да спре дъха и на най-заклетия геймър. Определено това е една от най-красивите игри в настоящия момент.

За финал (защото мястото ми вече свърши) ще добавя, че това е блестяща игра. Не могат да се подминат паралелите с Medal of Honor, но който поне малко е харесал MOHAA, истински ще се наслади на това приключение, защото то е достойно продължение и развитие на култовата поредица.

Димитър Трифонов

Посрещнете изгрева на модерните времена с най-новата стратегия от създателите на Empire Earth

EMPIRES
DAWN OF THE MODERN WORLD

Нормално е, когато някой спомогне за създаването на нещо качествено и хубаво, очакванията спрямо него да са завишени. По тази логика може би вече трябва да сте се отправили в търсене на Empires: Dawn of the Modern World, след като върху нея се е трудил екипът, създал Empire Earth, и самият Рик Гудман, който е един от дизайнерите, работил над култовата Age of Empires. Не винаги обаче очакванията биват оправдани. Понякога сме свидетели на грозни издънки и оставаме крайно разочаровани от хората, на които някога сме вярвали и с нетърпение сме чакали да зърнем техните творения (справка – Heroes IV и New World Computing).

В този случай за щастие няма такова нещо. Empires: Dawn of the Modern World следва логиката, описана малко по-нагоре, и наистина си личи, че играта е създадена от хора, които разбират от работата си.

Empire Earth II?

Empires: Dawn of the Modern World е реалновремева стратегия, подобна на Age of Empires и най-вече – на Empire Earth. Приликата си личи предимно на ниво геймплей. Най-голямата разлика обаче е, че Empires фокусира върху по-малък времеви период и ни предоставя управлението на по-малко на брой игрови нации. Интересното в соловия режим на играта е, че той обхваща около хиляда години от историята на човечеството. В трите огромни кампании ще се натъкнете на Ричард Лъвското Сърце и ще съпреживеете събитията в Англия от периода 1182-1190 г., на адмирал Юй и събитията в Корея от 1590-1597, а като за финал ще станете свидетели на Втората световна война и ролята на генерал Патън в нея.

Всяка от трите кампании се различава коренно от другите. Ерите, в които се развива действието, са средновековие, имперските години и Втората световна война. Останалите две епохи (барутната и Първата световна война) са пропуснати в кампаниите, но ще можете да им се наслаждавате в мултиплейър или скърмиш режим. Всъщност, заигравайки се на Empires: Dawn of the Modern World, установих, че докато се мъча над кампаниите, имам чувството, че играя три различни игри. Всяка от трите кампании притежава собствен чар и е сама по себе си сериозно зарибяваща с история и развитие на сюжета. Още повече реалните факти и личности засилват интереса. Направи ми впечатление, че даже и корабите от флота на американците са с истински имена.

Качество за сметка на количество

Лично на мен идеята за такива скокове във времето, каквито се извършват в Empires, ми се стори малко странна. А именно от периода на сражения с мечове, конници и т.н, през ерата на битките с пушки и топове, та чак до Втората световна и смъртоносните танкове и самолети. Но когато видях с очите си за какво става въпрос, реших, че идеята не е толкова лоша и че от тази игра всеки може да изкопчи по нещичко за себе си и да остане доволен. Когато си пускате игра срещу компютъра или хоствате LAN гейм, можете да избирате и ерата, от която да започнете и до която да стигнете. Това ви дава свобода на избор. Ако не харесвате някоя от ерите, можете просто да я пропуснете. Ще можете да застанете на чело на Англия (или Обединеното кралство), Русия, Америка, Франция (или франките), Корея, Китай и Германия, за разлика от Empire Earth, където броят на цивилизациите е двадесет и една! Тук принципът "качество за сметка на количество" е най-очевиден – сега съперничещите си държави са далеч по-добре диференцирани, имат по-ясно откроен облик и всяка една от тях е претъпкана с най-различни характерни черти.

Всяка от нациите е силна в дадена сфера. Например англичаните са добри в корабоплаването, немците имат най-яките танкове и бронирани машини през Втората световна, а китайците се справят перфектно в ерата на огнестрелните оръжия. От друга страна, французите пък са



RTS

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Stainless Steel/Activision
сайт	http://www.empiresrts.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC



умели в защита. В играта има голямо разнообразие на единици (повечето от които имат и специални умения), сгради и ъпгрейди, което спомага за по-голямата възможност за тактическа победа над врага. Присъствието на герои "а ла WarCraft III" също разведрява общия пейзаж. А фактът, че битките се развиват по земя, суша и вода, позволява на играча да отпусне юздите на стратегическото си въображение до краен предел.

Основи на играта

Популационният лимит в Empire: Dawn of the Modern World може да се регулира. В зависимост от желанието на играчите, той може да достигне до невероятните цифри от осемдесет хиляди (това число обаче се разделя по равно между всички участници в играта). За да се получават по-интересни геймове, добре е да играете с по-голям лимит, но ако машините ви не са на достатъчно добро ниво, ще трябва да се задоволите с по-малък.

Както във всяка подобна стратегия, за да се развивате благополучно, ще трябва да се снабдявате с няколко типа суровини. Ресурсите са четири вида: злато, дърво, камъни и разбира се – храна. Всеки от тях е важен сам по себе си. Дървото се използва най-много при строенето на сгради. Камъните – при вдигането на защитни кули и огради, златото – за ъпгрейди и хора, а за храната – вие си знаете. В зависимост от това с коя нация си изберете да играете, ще е необходимо да наблегнете на различен ресурс в самото начало. Едните ще имат повече нужда от дърва, другите от храна и т.н.

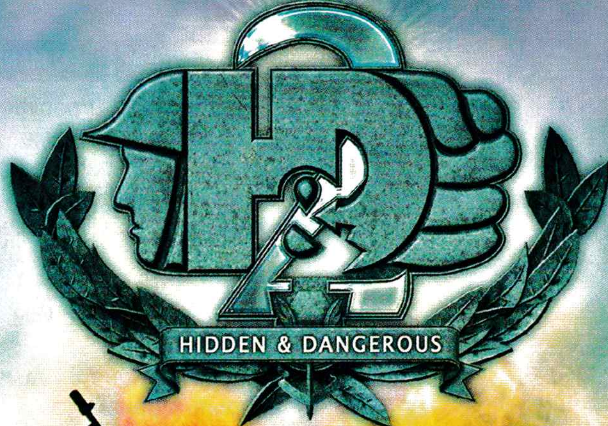
Empires: Dawn of the Modern World предлага два доста любопитни режима на игра – Empire Builder и Action. В първия, както може би се досещате сами, се залага повече на плавното и постепенно развитие и на една далеч по-дълга и по-стратегическа игра. Докато при втория вариант вниманието е съсредоточено предимно върху сраженията и играта свършва далеч по-бързо. При него ерите минават по-бързо, а и ресурсите се набавят за по-малко време. Двата режима могат да бъдат разцъквани както в мултиплейър, така и срещу компютър на дадена произволна карта.

В лицето на врага

Вече трудно можем да попаднем на стратегия с лош и некачествен енджин. Или поне в случаите, когато авторът е реномирана фирма. Почти всички нови игри са с добра 3D графика. Empires: Dawn of the Modern World не прави изключение. Нейната визия е доста по-добра от на повечето новоизлезли реалновремеви стратегии. Чрез опцията за приближаване можете да видите забележителни детайли. Сградите, хората, танковете, корабите, самолетите и всичко останало са перфектно изпипани и радват окото. Лесното въртене и приближаване на камерата и различните гледни точки правят играенето на Empires: Dawn of the Modern World още по-приятно. Имаме възможност дори да погледнете през очите на своите единици и да се сблъскате с мутрата на врага лице в лице. Със сигурност обаче най-красивата част от Empires е морето. Всички водни басейни в играта са адски красиви. Битките по вода между кораби и подводници също не са за изпускане.

За финал бих казах, че играта заслужава вниманието на всеки геймър. Единственият ѝ минус, ако може да се нарече въобще минус, е известната ѝ прилика с Age of Empires и Empire Earth. Въпреки това Empires: Dawn of the Modern World има с какво да изненада закоравелия реалновремеви стратег и да му предложи поредната порция от исторически сражения, примесени с един задълбочен геймплей, сервирана от самия Рик Гудман.

Асен Георгиев





Това можеше да бъде една далеч по-добра игра

Всеки ще се убеди в истинността на написаните по-горе думи в момента, в който прекара няколко съсипващи нервите часа с Hidden & Dangerous 2. И не защото играта има куц геймплей, непривична атмосфера или гадна графика. Причината е, че Illusion Softworks, авторите на незабравимата Mafia, са я натъпкали до козирката с купчина бъгове и един умопомрачителен "цифров" контрол над игровия екип.

Няма да сбъркате, ако наречете Hidden & Dangerous един от дядовците на отборните тактически шутъри. Това бе адски трудна и интересна за времето си игра (края на 1999 година), сътворена в чешката кухня на Illusion Softworks. Тя се прослави със своята уникалност, увлекателност и предизвикателност. Но освен това бе запомнена и с крайно несполучливия си интерфейс и неудобно тактическо меню. Въпреки това появата на нейното логично продължение ме надъха с надежди за една нова и по-добра тактическа игра. Накара ме да надяна войнишката си униформа, да нарамя картечницата и за стотен път да се впусна в масово изтребление на Третия райх (тази тема май започва да се поизтърква). Но никой не ме предупреди, че "елитните" дружки от екипа ми ще бъдат същински полуолигофрени със склонност към масови самоубийства...

TACTICAL SHOOTER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	3 CD
издател	Illusion Softworks / Gathering
сайт	www.hidden-and-dangerous.com
хардуер	Pentium 900 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video card, Windows All, DirectX 9
платформа	PC

Великолепната четворка

Подобно на първата част, и Hidden & Dangerous 2 ще ви предостави управлението на четирима британски SAS (Special Air Service) командоси и ще ви помопи в поредица от строго секретни и на моменти – възмущаващо трудни мисии от времето на Втората световна война.

Още в самото начало ще трябва да изберете своята великолепна четворка. Разполагате с набор от дузина, че и повече, войници. Всеки от тях е специализиран в по-голяма или по-малка степен в следните умения: стрелба, първа помощ, стелт и боравене с ключалки. Освен това те притежават и различни характеристики за сила, издръжливост и здраве. Войниците, които ще изберете, ще бъдат с вас до края на цялата кампания, стига естествено да не пукнат преждевременно. Тогава може да ги подмените с други, но нямате кой знае каква изгода от това, тъй като след всяка мисия солдатите подобряват своята ефективност и гореспоменатите статистики. Затова подобрият вариант е да си ги кътате живи до края на играта, което, както ще се убедите по-късно, е изключително трудна задача. Когато изберете и тяхната екипировка от купища леки, средни и тежки оръжия, най-различни униформи и джаджи, ще се впуснете в игровата кампания, която, между нас казано, е

дяволски трудна и интересна

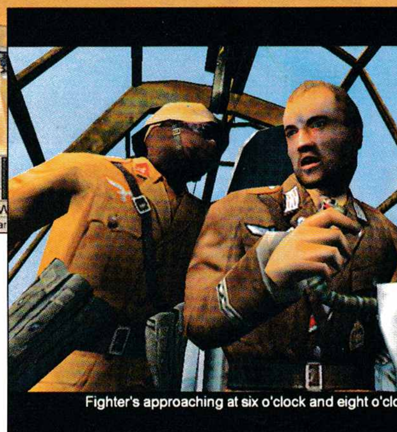
Картите са огромни, а швабите - на всеки километър. Положението се затруднява и от куция начин за запис – разполагате с едно-единствено място за сейв в абсолютно всяка мисия! Но ако се абстрахираме от него, ще се насладите на един невероятен дизайн на нивата, адски разнообразен геймплей и задачи. Всичко в мисиите е раздвижено, подлежи на постоянни промени и зависи изцяло от вашите действия. Подстъпите към края на всяко ниво са най-различни, а това каква тактика ще използвате, зависи единствено от вашето въображение. Ще се изненадате и от разнообразието на движения, които един войник може да прави – пълзене, ходене, тичане, спринтиране, надничане иззад ъгли, прицелване, приклякване и т.н. (но не и скачане?!).

Задачите варират от проникване в тайна база и открадване на засекретени документи, през опустошаване на италианско летище, до лудо бягство със самолет, който за съжаление не пилотораме. В този ред на мисли – Hidden & Dangerous 2 разполага и с голямо разнообразие от различни военни напълно управляеми превозни средства, характерни за Втората световна война. Ще срещнете всякакви четириколки, мотори с кош, танкове и прочие (пукането на гумите на джиповете е хитра хрумка). Дотук добре – играта звучи зарибяващо. Спор няма. Но когато се стигне до

управлението на екипа

нещата загрубяват. Freedom Fighters ни показа как с три обикновени клавиша можем да контролираме безпроблемно и ефикасно цели дванадесет души. Hidden & Dangerous 2 пък е свидетелство за това как трима души не могат да се ръководят дори и с една дузина копчета. Управлението на екипа е съсредото-







чено в няколко досадни комбинации с цифри, които трябва да бъдат заучени предварително, в случай че не искате някой да ви уцели в тиквата, докато се опитвате да видите коя беше командата за "Прикрий се" например. Комбинацията 0,1,1 означава "Следвай ме" като "0" отключва менюто с команди за всички войници, 1 – отваря подменюто за движение, а последното 1 означава самата команда. Тъпото е, че има девет подменюта, всяко от които се състои от 4-5 команди (някои от които ми се струват излишни).

Играта се усложнява и от момента, в който видите с очите си поведението на вашите съотборници. Често те зациклят пред някой варел или кашон, заклещват се, препречват пътя си един на друг, не могат да се разминат, оглушават за някои команди и въобще не си правят труда да ги следват, имат проблеми с използването на стълбите и с преодоляването на най-обикновени препятствия и т.н. Поради тази си глупост съекипниците нерядко стават жертви на вражеския огън. За щастие имате възможност да изиграете кампанията и като "Самотен вълк" без каквито и да било съотборници.

Изкуственият интелект на противниците е принципно добър, но и той много често изненадва с огромни простотии. Един път въоръжен до зъби вражески войник притърча покрай мен, без да ми направи нищо (просто защото явно това е бил първоначалният му замисъл, а аз не съм влизал в сметките му). Въпреки че бях напълно безпомощен, той ме подмина и влезе в стаята зад мен като някакъв умопобъркан шваба. Случи ми се да застана и в задната част на танк, който зацикли в момента, когато ме изгуби от полезрението. Качих се на покрива му, но за съжаление (или за щастие) никой не си направи труда да се покаже и да ме гръмне.

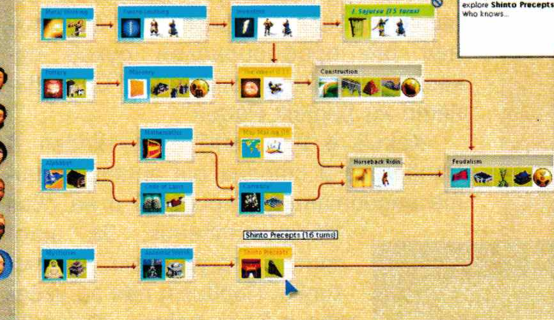
Мафиотски енджин

Иначе енджинът на Hidden & Dangerous 2 е адски красив. Спомняте си как изглеждаше Mafia, нали? Е, и тук нещата стоят по подобен, че и подобър начин. Големи и прекрасни терени, детайлни и раздвижени чрез motion capture герои и страшни специални ефекти. Саундтракът на играта е също невероятен и е изпълнен от професионален духов оркестър напълно в стила на "Спасяването на редник Райън".

Какъв е изводът? Уви, Hidden & Dangerous 2 страда от почти същите недостатъци, присъщи и на своя предшественик. За щастие в по-умерени количества. Първият пач за играта е вече факт – около 30 мегабайта поправки на тонове бъгове и всякакви игрови недоразумения. Горещо го препоръчвам на всеки, който смята да се занимава с това заглавие. Изпод всички преждеспоменати недостатъци срамежливо наднича една зарибяваща и ултра яка игра. Ако се интересувате от Втората световна война и обичате тактическите шутъри, няма как да пренебрегнете Hidden & Dangerous 2. Освен всичко останало, играта ще ви стъписа и със своята филмоподобна атмосфера, която се носи на талази от всяка една нейна фибра – от менюто и озвучението, през брифингите и филмчетата, та чак до самите мисии. Точно както беше и в Mafia.

Владимир Тодоров

Още и още цивилизационна геймплей-мания от Сид Мейър



SID MEIER'S CIVILIZATION III CONQUESTS

След страхотния, но неприятно бъгав експанжън Play the World, дойде моментът, в който Firaxis пожелаха да се реваншират за грешките си. И това, вервайте ми, наистина се случва с най-новото разширение за цивилизацията на Сид Мейър, наречено Conquests. То добавя над двеста подобрения и нововъведения в геймплея на Civilization III и включва абсолютно всичко като ново съдържание, което вече видяхме в Play the World (включително и поддръжката на вече един далеч по-усъвършенстван мултиплейър). И това, ако не е реванш...

TURN-BASED STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Firaxis / Atari
сайт	http://www.civ3.com
хардуер	Pentium 550 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0b
платформа	PC

Девет завоевателни сценария

Най-голямото преимущество на Conquests е, че съдържа няколко изключително прецизно изработени сценария, пресъздаващи най-ключовите моменти в историята на човечеството. Например възхода и падението на Римската империя, завоевателните мерации на Наполеон, Втората световна война (и по-конкретно – екшъна в Тихия океан) и прочее. Те протичат динамично, тъй като са времево ограничени (от няколко десетки или стотина хода) или имат по-раздвижени условия за победа. Един от сценариите например свършва в момента, в който се построят и Седемте чудеса на света, а друг, когато някоя от нациите не покори 66 процента от терена и 46 от населението.

Но геймплей-манията не свършва дотук. Списъкът с дребни подобрения и нововъведения над цялостния облик на Civilization III е просто огромен. Conquest добавя десетки нови технологии, сгради, ресурси, единици; няколко допълнителни чудеса (а някои стари са преработени), цивилизации (включително маите, хитите и инките), условия за победа, бедствия (като изригващи вулкани) и правителства. За съжаление някои от тях са присъщи единствено за деветте завоевателни сценария и няма да бъдат открити в стандартния начин на игра.

Към всичко това можем да добавим и няколко нови опции като две допълнителни нива на трудност: полубог и Сид (най-високото) и възможност за контрол над поведението на противниците – агресивно, нормално или пасивно. Firaxis са въвели и две нови характеристики за някои от цивилизациите. Иде реч за мореплаване и земеделие. Първата дава бонус в търговията на крайбрежните ви градове, а корабите се движат по-бързо и имат по-голям шанс да не потънат в дълбоки води. Земеделието, от друга страна, увеличава най-вече общия приход на храна във всички "квадратчета" около градовете. Тези две характеристики спомагат за допълнителното обособяване на отделните нации и заедно с всички останали нововъведение допринасят за един още по-задълбочен и увлекателен геймплей.

Одъртяла визия

На ниво графика и саунд всичко е на старото си равнище, което, за съжаление, е доста овехтяло за времето, в което живеем. Не очаквайте каквито и да било 3D-екстри в това отношение. Един особено дразнещ елемент е, че лицата на някои от лидерите на новите цивилизации в завоевателните сценарии са всъщност заемки от мутрите на старите. Така например крал Агамемнон на микените носи същия фейс като познатия ни Александър Македонски.

Едва ли ще видим повече експанжъни за Civilization III, тъй като Firaxis са се съсредоточили върху възкресяването на друга класическа геймка на Сид Мейър. А именно Pirates! – класика, вдъхновила игри като Sea Legends и Sea Dogs. Пък кой знае какво ни крие бъдещето? Може пък дори и Civilization IV?

Владимир Тодоров

SPACE RANGERS

Особености на руските национални фантастики...

Повечето Sci-fi прояви от 70-те и 80-те години на миналия век бяха твърде оптимистични. Според люде тип Артър Кларк вече трябваше да сме заселили Луната и да се размотаваме по Марс. За съжаление от всичките онези предсказани чудеса реалност видяха едва няколко (китаец в космоса и смъртта на перфолентите). :-(

Като резултат от това в наши дни автори от всякакъв вид и порядък изместиха фантастичните си истории с поне няколко столетия напред. Пресен пример за което са и руската геймфирма 1С и тяхната игра Space Rangers, развиваща се изцяло в края на третото хилядолетие.



Сценарий

Самата история на настоящата геймка е доста прозаична: В далечното бъдеще хората са срещнали "събратя" по разум. Взаимоотношенията между отделните цивилизации са проблемни, но решенията се намират успешно по чисто дипломатически пътища. Та цялата тази идилия се развива добре, докато изведнъж на сцената изниква раса, която започва да напада всичко де що мърда. Начева война, в която хуманоиди и компания се обединяват срещу новия враг. Всички ресурси на съюзените светове биват ангажирани, включително и свободно наемани индивиди. Именно зад един от тях застава и наша милост. Оттук до края има едва две главни цели: играчът трябва да разкрие мистерията на нашествениците и впоследствие да анихилира техния кораб майка.

Иначе като модел на джиткане Space Rangers напомня на хибрид: осем части RPG и една идея стратегия. Героят се придвижва из Галактиката, трупайки популярност и ъпгрейдвайки кораба си, бие се с лошите и от време на време оглавява малка индианска дружинка...

Континиуум

Друга по-интересна особеност на геймката са времевите ѝ отношения. В рамките на звездните системи и в част извън тях играчът се движи и действа от ход на ход по подобие на old school стратегия (пример: клонинги а ла Heroes). Хегемонията на този сравнително миролюбив прогрес се накъсва от някои спорадични битки в хиперпространството. По време на тяхното развихряне събитията минават на реалновремеви континиуумен режим, а всички RPG-Turn Based мотиви изчезват. Докато се млати с лошите, героят попада на нещо като старовремски аркаден шкаф. Всичко опира до корабче, няколко клавиша и много, ама наистина много, пуцане.

Още едно оригинално плюсче на Space Rangers е отявлената нелинейност на действието. Крайните цели си остават едни, но пътищата, по които може да се достигне, са цял тон. Разделянето става още с началният избор на вида персонаж и продължава до появата на първите финални надписи.

Минусчета

По отношение на отрицателните страни – играта дава привидни дупки единствено при графиката и звука. Високата резолюция и някои от по-новичките ефекти присъстват, но цялостното усещане е силно опростено. Положителните страни на този момент са две: от една страна, произведението се подкарва на изключително сносни машини, а от друга – дългото джиткане не е дотам скапващо за очите.

В общи линии Space Rangers е една забавна игра за приятно прекарване. Свободата, която се дава, и възможността за редуване на сериозни елементи с аркадни мотиви, е доста добра. Ако имате време, намерете я. Вероятността да съжалите е приятно малка.

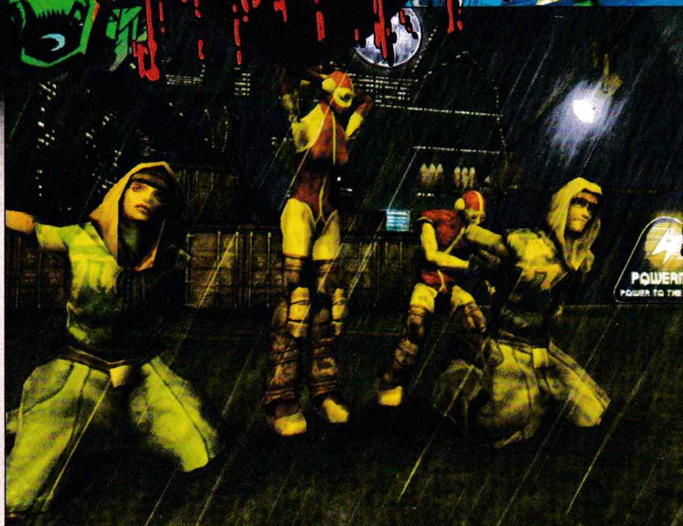
Сергей Ганчев

RPG-STRATEGY		
графика		 1 CD
звук		
геймплей		
общо		
издател	1C / Gramis	
сайт	www.gramis.com	
хардуер	Pentium 233 MHz, 64 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 8.1	
платформа	PC	

DREDD versus DEATH

Ти си законът!

Гаден град. Тъмен, с улици, покрити с мръсотия. С боклука на обществото. Една сила го удържа да не пламне в серия от гангстерски войни и произвол. Това са съдиите. Уличните съдии. Нова институция, създадена и действаща, като единствения ефективен метод за потушаване на нарастващата престъпност. Пряк наследник на полицейските звена. Събира в себе си законодателната, изпълнителната и съдебната власт. Мечтата на Бойко Борисов. Всеки подобен съдия има правото да произнесе и изпълни присъдата в момента на ареста. Ако наказуемият окаже съпротива, чака го куршум в главата. Ако се остави да бъде задържан, заминава за крио камерите. С други думи – местенце, в което не искаме и да попадаме. По лошо от него няма... или има?



ARCADE/SURVIVAL SHOOTER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Rebellion/Vivendi Universal
сайт	http://www.dreddvsdeath.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
	32 MB 3D Video Card, DirectX 9.0a
платформа	PC

Гаден свят. Тъмен, ръждив и прашасял

Мъртъв свят. Паралелен на нашия, свят на окултното и технологиите. Свят на тъмните съдии. Властващи над немъртвите и душите на мъртвите. Със собствен правен кодекс – кратък и прост. Най-голямото престъпление е, че си жив. Наказанието – смърт.

Запознайте се със съдията Дред. Самото му име кара всеки, облякъл се кофти *(Обвинение: безвкусно облекло. Присъда: от 10 до 15 месеца затвор)* да потрепери и да се замисли дали леговището, в което се крие, е толкова сигурно, колкото си мисли. Мъжествен, силен, винаги спокоен. Жива легенда. И единствената надежда за Земята. Защото тъмните съдии са се върнали.

Местна окултна групировка е намерила начин да ги привика в нашето измерение, да им намери правилните тела, в които да се влеят тъмните им души и да ги възкресят. Отново съдии Смърт, Мортис, Огън и Страх започват да щуреят *(Съдия Мортис – обвинение: геноцид, разпространяване на непозволени болести, кофти дъх. Присъда: Вечност)*.

А всичко започва толкова невинно. Група скейтъри са се развихрили в центъра на града и рисуват по стените цветя, излизащи от оръжия. Дред е изпратен да арестува колкото се може повече от тях *(Обвинение: замърсяване на обществена собственост, обида на Съдия. Присъда – 10 до 15 години)*. Изведнъж се появяват вампирите. Точно като във филма на Тарантино ги опукваме, за да разберете, че това е само началото на едно пълно със заемки, атмосфера и брутални кървави сцени заглавие.

From Dusk Till Dawn

Много странна игра. Започвате в Hi-Tech атмосферата на града и неопънкарите. Разрешавате местния синдикален конфликт и имате чувството, че играете Serious Sam с цялото изобилие от муниции и оръжия. Изведнъж се изправяте срещу орда от вампири и зомбита в стил Doom 3 и към края, в типична Resident Evil атмосфера, играта от аркейд шутър се превръща в Horror Survival. Адска амалгама, която на места е невероятно забавна, на други леко скучна с повтарящите се мисии. И тъкмо след като разгреете достатъчно и започнете да се питате за кой пореден път ще трябва да спасявам цивилни, играта взема, че свършва. Започва бързо броене на пръсти (едно за мама, едно за тати, едно на ум) и се оказва, че барабар с времето за load сте изкарали не повече от 7 часа пред компютъра.

Сравнително бедният арсенал (дели се на два типа – стандартни и съдийски оръжия) се изчерпва от три пистолета (лазерен, нормален, съдийски), две пушки помпи, две карабини и гранатомет. Като винаги, започвате със съдийския си пистолет и можете да носите до едно оръжие с него. Малко повече внимание заслужава пушкалото на Дред (*Обвинение: стрелба срещу съдия. Присъда: до живот*). Използва едни и същи амуниции за няколкото режима на стрелба. А те са: откос от нормални патрони, бронебойни, рикоширащи, с топлинно насочване, взривни и запалителни. Почти цялата игра ще карате на бронебойни, особено срещу зомбитата. В мисиите, в които ще имате чувството, че сте се пренесли в конзолен хит, ще разполагате с малко амуниции, но пък два точни Headshot-а са достатъчни. След всеки 3 – 4 нива ще се изправяте срещу един от

тъмните съдии

Тъпото е, че само с един от тях ще имате истинска битка. Срещу Мортис просто извеждате цивилните от помещението, в което се е скатал, и го затваряте вътре. Огън го прогонвате с противопожарните пръскалки в една сграда и единствено срещу Страх ще се изправите очи в очи. Най-плачевно забавна беше последната битка срещу Смърт. След като се изправя пред вас под формата на четириметров гигант и вече предвкусвате адреналина от предстоящата битка, изведнъж се оказва, че единственото, което трябва да направите, е да посетите три точки на нивото. Е, това ако не е ташак с геймъра – да имаш четири боса и само срещу един да е нужно изобщо да стреляш, а при останалите преспокойно можеш с едната ръка да пушиш, докато с другата си вършиш задачата (*Обвинение: Калпав левъл и геймдизайн. Присъда: Уволнение*).

От друга страна обаче, атмосферата на играта е стряскащо добра, но да не ме обвините, че си противореча с по-горе казаното, ще добавя: да, наистина е добра, но просто нямаш време да я усетиш, пък камо ли да я оцениш. Самата игра е едно голямо противоречие. На моменти се чувствате толкова превъзхождащ врагите, че няма накъде повече. В други сте на плюнка живот, без един шибан патрон и три вампира пред вас, които освен да гризнат някой приклад, няма как да бъдат спрени. Силно осветените улици на града пък се редуват с психарско тъмни подземни коридори с влачещи се тела от всички посоки и още по-психарски лаборатории с кръв в огромни басейни и навсякъде по стените.

В крайна сметка?

В крайна сметка през 90% от играта ще се чудите какъв точно жанр играете. Вече споменахме двете игри, от които най-силно е дърпано, но при по-внимателен поглед забелязваме, че Dredd vs. Death е същим от геймклишета точно като някои пасажи от тази статия (*Обвинение: дезинформация и неуважение към читателя. Присъда – смърт, чрез обесване [или селскостопански симове до живот]*). Остава успокоението, че след филма със Силвестър Сталоун в главната роля това е единственият начин да се докоснете до един от най-популярните комиксови герои след Батман и Супермен.

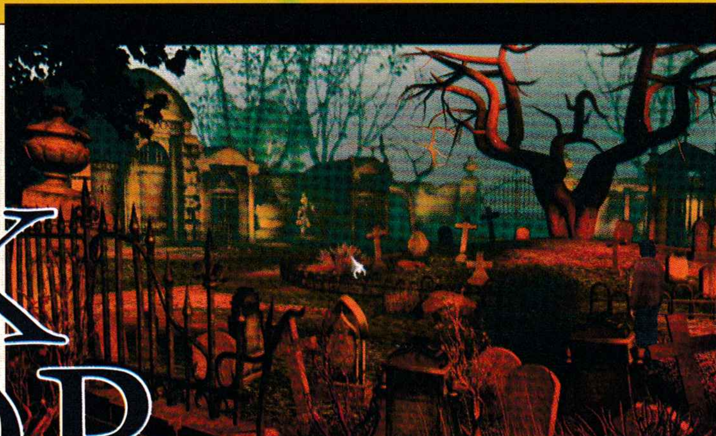
За графиката и звука знаете, че не обичам да говоря много – така или иначе ще видите скрийншотовете, а и демото сигурно вече сте разцъкали. Пък и няма какво толкова да се каже – добра система за раздвижване на фигурите, няма клипинг, експлозии, огън, скинове на герои – всичко е на ниво, но не е и кой-знае колко задоволително. Звукът или по-скоро музиката – те са най-ценното. Собствен саундтрак от индъстриъл и готик парчета, понякога и миксирани. Мен си ме накефи (*Обвинение: музикално помиярство. Присъда: 48 часа принудително слушане на избрани творби на Софи Маринова и Азис*).

Тази игра не е лоша, но не е и добра. Оставя те със смесени чувства. Има си качества и няколко уникално добри идеи (все пак говорим за създателите на Allien vs. Predator), но в същото време си има и много недомислици.

Георги Панайотов

Какво крие злото в отражението на душата Ви?

THE BLACK MIЯROR





Когато човек попадне на такава игра, започва да подозира, че очните лекари са сключили таен договор с производителите на компютърни игри. Най-малкото поради две причини. Играта не ви позволява да се отлепите и за секунда от монитора, докато не я превъртите и човек става подозрителен към всеки и всичко. Може би при мен това произлиза и от една моя прилика с главния герой – има вероятност да съм луда (при него се предава по наследство в рода му на 200 години)... Но вместо да ви говоря още глупости, прокашлям се така, сякаш нищо не е било, и преминавам в едно много по-сериозно и мрачно настроение, за да ви въведа в света на Black Mirror (с оригинално заглавие Death's Messenger).



Уникалната история...

Ехото е потискащо. Кънти из цялото имение. Ударите на часовника сякаш отмерват поглъщащата тишина, прекъсвана от излишните думи на съпричастните към вдовицата посетители. Навън е студено. Бурята няма да спре.

Самюел не искаше да се връща в имението. Смъртта на красивата му съпруга го преследваше. Не бе отворил нито едно писмо от близките си. Нито едно... преди това. Когато получи известие, че дядо му е починал, трябваше да отиде.

Поемате управлението над Самюел Гордън, внук на починалия Уилиам Гордън. Всички твърдят, че Уилиам се е самоубил, но на вас винаги ви е било трудно да сте като всички. А и е малко вероятно възрастен мъж като него да се хвърли от кулата в имението, за да сложи точка на и без това краткия остатък от живота си. И още повече да падне по гръб върху шиповете в градината.

Решавате да започнете свое разследване. Подозирате всеки... Докато той не умре. А всички загиват един по един. На втория ден от престоя ви в имението умира градинарят, който пък е мразен от коняря и е намерен от него да лежи мъртъв във фонтана в градината. Официалната версия е, че се е напил, защото алкохолът му е слабост и е паднал във водата, където се е удавил. На третия ден в гората е открито малко момче, чието тяло е разкъсано (добре де – не умират само заподозрени). Услужливият следовател заключава, че това е дело на вълци. По-късно откривате обезглавения труп на друг герой от играта. Ваш роднина пък изчезва.

Инцидентите зачестяват и винаги има удобно обяснение, колкото и неправдоподобно да е то. Заплита се и семейна интрига, когато посещавате местната лудница и откривате там свой роднина, заключен умишлено, за да превърти. Междувре-



"Listen, no one except the two of us is aware of this fact and I would prefer it to remain that way, for now.

QUEST

графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	The Adventure Company/Future Games
сайт	http://www.futuregames.cz
хардуер	Pentium 400 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

менно попадате и на следи, целенасочено оставени от Уилиам, който се е надявал да ги откриете. Те водят до мистериозното минало на рода ви. Има пет ключа, погребани с петима от вашите предци. Те ще ви заведат до истината. Истината, която е обсебила съзнанието на възрастния човек през последните месеци от живота му.

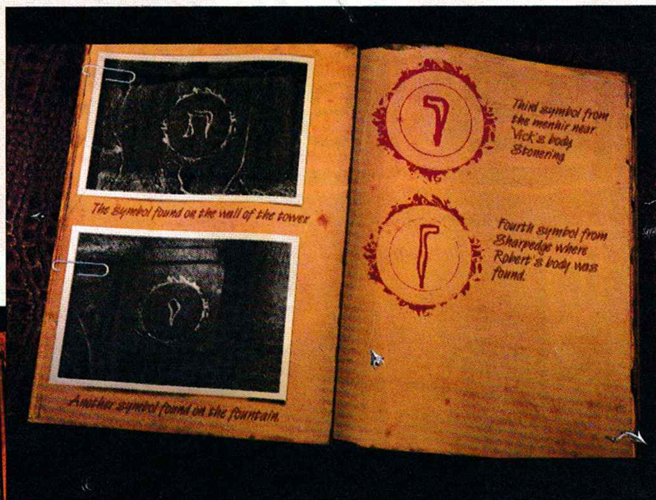
Уникалната атмосфера...

Много игри умело пресъздават мрачна атмосфера. Тук обаче не става дума само за добре изпипана поредица от статични картинки, в които щедро са използвани тъмни тонове. Опитайте се да почувствате приглушеното осветление, сенките, влошаващото се време, което от ден на ден става все по-мрачно, безнадеждно. Дъждът, който никога не спира, небето, което всеки ден се покрива с все по-гъсти облаци. В последните глави на играта градчето е обгърнато от облачна пелена, мъгла и студ. Ден е, а няма и един самотен слънчев лъч. Тържеството на злото лъха от всеки пиксел на тази игра.

Атмосферата е подсилена и от изключително професионалния прочит на диалога, от произношението на английските аристократи, контрастиращо с репликите на бедните селяни и прислужниците. Подсилена е и от най-малките детайли – от тлъстите черни хлебарки, които весело пъплят в потъналата в кръв и мръсотия лудница, от безименните кръстове на гробищата, чийто вик за помощ сякаш е отнет от времето, което е изтрило имената на починалите.

Уникалният геймплей...

Геймплеят включва 15 много оригинални и логични пъзела. Няколко пъти ще ви се наложи да редите парченца от скъсани снимки и документи, ще има логически задачи, в които трябва да разместите фрагментите на един кръст в църквата, да отключите една кутийка за бижута като размените местата на четири коня (за шах) в девет шахматни квадратчета. Имаше и два пъзела, които ме накараха да търся информация в интернет, за да ги реша. В една гробница трябва да поставите плочките със зодиите в определен порядък (срам не срам – не знаех кой символ коя зодия представляваше). В библиотеката на имението има пъзел, при който трябва да подредите планетите в слънчевата система. Тук обаче не се разчита на знанията ви за това как са подредени по имена. Имате само относителната им големина (топчета с различни размери) и цвят. Търсила съм снимки на планетите, докато ги подредя



Има разбира се и интересни диалози, които са важна част от геймплея. В началото на играта са повече, отсъстват най-вече в частта с мините. Говорейки за мините, ще ви дам един съвет – ЗАПАМЕТЕТЕ ИГРАТА си, преди да простреляте ключалката на вратата, от която ще излезете! Има и един-единствен момент, в който залагате на малко несериозно мошеничество в стил Monkey Island – когато оцветявате вода с мастило и я пробутвате на един химик, без той да разбере, че това не е химикалът, за който ви е пратил... Но от всички загадки има една, която определено беше най-оригиналната за мен. В една от погребалните зали трябваше да познаете четири гатанки и да изпишете отговорите им с помощта на четири каменни колони с въртящи се каменни обръчи с букви на тях.

Много ми хареса и фактът, че не можете да вземете някой предмет, докато не откриете предназначението му – определено има смисъл в това (въпреки че е малко объркващо в началото). Говорейки за реализма и странностите в геймплея, трябва да спомена, че се изненадах как във всички случаи (освен първия), когато ви се наложи да чакате някого, това действително означава да се размотавате, докато той свърши нещо. Не го чакайте на едно място обаче – трябва да обикаляте по картата, въпреки че няма индикатор, който да ви подсказва колко време е изминало (ако не броим главите, които са 6 и показват колко дни прекарвате на това място).

Последното уникално нещо в играта...

...е краят. Разбира се, няма да ви го разкрия, но ще ви кажа, че е адски оригинален и е перфектният завършек на историята. Определено си заслужава да минете през всички главоблъсканици, за да го видите.

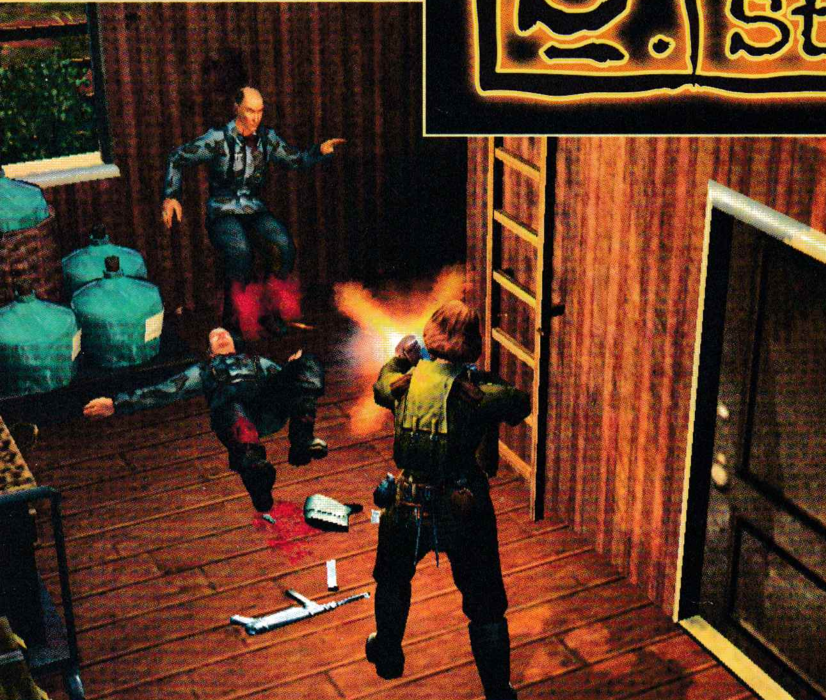
Лили Стоилова



S² Silent Storm

Поредната WWII игра или добро попадение в колекцията ви?

И преди съм го казвал: не може да се каже, че Nival са кофти фирма и вадят кофти заглавия. Дори напротив – още правя по някое и друго Etherlords-дуелче на руските сървъри. Но Silent Storm ме оставя с доста смесени чувства. Като водка без етикет е: хем си поркаш тихичко и ти е кеф, хем някъде там, вътре и дълбоко в съзнанието ти, един звънец се опитва да върне спарения ти мозък обратно в реалността с картини от евентуалните последствия върху тялото ти, които може да предизвика алкохол със съмнителен произход. Между другото пазете се от всичко със съмнителен произход. Но нека сменим темата.





За добро...

Silent Storm е доста странна амалгама от игри и жанрове. На пръв поглед, повлияни от отрочето на Pyro Studios и неговите три части, вероятно ще си помислите, че става дума за клонинг на Commandos. Следва бърза справка с интрото: войната си тече, кучетата си лаят и един човек вижда всичко от въпросната фронтова реалност. Това, разбира се, сте вие. В обучителните мисии се отърсвате от командоското чувство и хоп: първи RPG елемент – избор на герой и шест налични класове. След като минете и през този етап, започва истинската игра – стратегия в реално време, която в момент на опасност за героя/групата ви минава в походов режим. И изведнъж от командос играта се превръща в нещо като Paradise Cracked, ама през 43-тата година на миналия век. Сравнението съвсем не случайно, но и за това по-късно.

Всъщност Silent Storm си има адски добри страни. По подобие на гореспоменатата водка хем е непретенциозна, хем те хваща така, че отлепването става трудно. След генерирането на герой следва и сформиране на отряд. Имаме 5 празни слота и 6 различни специалности, от които да избираме. Действието се развива на глобална карта на Европа и част от Азия. В щабквартирата си ще можете да замествате убитите членове на екипа (горещо ви съветвам да си пазите 'ората, особено като са понатрупали опит), да превъоръжавате и преекипирате бойците си и евентуално да ги лекувате. Нямате шеф, най-често следващата ви мисия се определя от секретната информация, намерена в нивото, което току-що сте изиграли. Влизайки в

TURN BASED STRATEGY		
графика		 2 CD
звук		
геймплей		
общо		
издател	Nival/JoWood	
сайт	http://www.nival.ru/eng/s2_info.html	
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 9	
платформа	PC	

някоя област или държава, ще се прехвърлите на трета карта, показващи ви местата с евентуални задачи. От време на време ще ви се случва и по някой черезвичаен сблъсък.

Хитлер vs. Диабло

Доста интересно е подходено към ролевия момент в играта и развитието на героите ви. Първо така и не разбрах точно на какъв принцип те си разпределят опита, но това не е болка за умиране. Второ: уменията, които бойците вдигат, са сравнително малко и са стандартни – сила, ловкост, дъра-бъра, до болка познат шит. Но когато вдигнете левъл, ще получите една skill точка, която в типично диабловски стил и в още по-типично диабловско меню можете да разпределите между някое от пасивните си умения. Те са адски много и варират доста в зависимост класа на "героя". Някои ви вдигат умението за стрелба с различните оръжия, други ви предлагат възможност да хабите по-малко точки движение при завъртане и предприемане на различни действия. Трето пък ви позволява да носите телата доста по-бързо (адски ценно, ако трябва да изнесете ранен комрад от бойното поле).

Кампаниите са две – за съюзниците и за оста. В зависимост от избора ви мисиите ще са различни и ще разполагате с японци, немци, италианци, французи, англичани или руснаци под ваш контрол. Уви, не е спазена традицията от Blitzkrieg и всички герои са озвучени на английски, а не на матерните си езици. Ще разполагате и с доста богат арсенал. Основно оръжията се делят на пистолети, пушки, леки картечници, тежки картечници, експлозиви и бойни костюми. Тук ми дойде най-силното усещане за deja vu и си спомних за Paradise Cracked. Както и в продукта на Mystland, от един хубав момент нататък всички оръжия стават буквално безполезни, защото бойният ви костюм е почти неунищожим, и не само че понася поражения, но и има потенциала да нанася страхотен damage.

Иначе в инвентара си можете да вкарате всичко. От малки пистолети Колт до класически модели оръжия като Lee Enfild пушки, немски STG-та, дори панцерфауст. Споменавайки панцерфауст-а, не мога да не изразя огромното си съжаление, че единствените стационарни оръжия, които ще можете да използвате, са картечници. Няма противотанкови оръдия, няма зенитки, и по-лошото: няма танкове, по които да управлявате, а само и единствено пехота. Ще се убедите, че това понякога писва.

Мисиите са различни като задачи, но дефакто се свеждат до

"избий всичко, което не носи наш'та униформа"

Те се делят на няколко по-основни типа: атака/отбрана на къща, атака/отбрана на сервизни депа, атака/отбрана в открита местност. Да, наистина в един хубав момент започва да се затъпява, но слава богу огромното разнообразие от оръжия и начини на тяхно използване пооправят нещата. Интересно е, че играта с малко умение и много нерви може да се превърти почти безкръвно със стелт уменията на персонажите ви. Лично аз обаче не усетих разлика или поощрение под формата на нови оръжия, или повече опит за използването на този подход.

На последно място е графиката – добра, над средното ниво, но и нищо особено и леко анимационна. Приятно впечатление ми направи енджинът, позволяващ почти всичко да отреагира реалистично на действието, което го е сполетило. Вратите се разцепват от куршумите, тежките оръжия дупчат стени и избиват керемиди. Дървета, храсти и изобщо всичко, попаднало под силен обстрел или експлозия, изчезва, както би станало и в реалноста (аман от титаниеви фиданки или къщи. Справка – Battlefield 1942). Толкоз за Silent Storm. Поредната WWII игра или добро попадение в колекцията ви? Не мога да кажа, сами ще решите.

Георги Панайотов

КЛАСОВЕТЕ

Снайперист: Най-добра прецизност и стрелба с пушка и пистолет. Единственият персонаж, който може да свали с пистолетен изстрел враг от далечно разстояние. Ако го пазите в тила на врага, може да покрива останалите от отбора.

Войник: Един от най-силните персонажи. Стигне ли се до щурмуване на бази, той е ваш майсторът. Проблемът му е ниският интелект, който не достига за използването на някои оръжия.

Скаут: Нещо като олекотена версия на войника и снайпериста. Персонажът с най-голяма мобилност и най-много точки движение. Почти незабележим е за врага и е спец в употребата на хладни и метателни оръжия. Естествено с един автомат със заглушител става още по-ефективен.

Сапьор: Добър с експлозиви и тежки картечници. Адски полезен за отбора, ако трябва да съборите стена или много гадове наведнъж. Проблем са жалките му стрелкови умения.

Лекар: Основната му работа е да търчи напред-назад между куршумите и да лекува с някое от многото си умения ранените ви солджъри. В редките случаи, в които ще му се налага да се бие, по-добре да не поема основния удар в гърдите си.

Инженер: Вторият персонаж с жалки стрелкови умения. Когато обаче попаднете на първия боен костюм, ще забележите, че повечето му допълнителни умения са ориентирани именно към използването му. Тогава става безценен съюзник. Все пак е досадно през половината игра да му спасявате кожата.

CURSE
THE EYE OF ISIS

Нетипично е за horror-adventure жанра действието да се развива в миналото. Обикновено авторите се опитват да ни плашат с едно далечно мрачно бъдеще, където светът е студен, неприветлив, окован в метал. Но Curse: The Eye Of Isis ни предлага приятна изненада – действието се развива през XIX век. Обстановката обаче отново е подходящо зловеща. Минавате през лондонската канализация, за да стигнете до гарата. По-късно се промъквате на лодка до Египет, преследвайки ключовия артефакт в приключението. Минавате през вражески форт, където се сблъсквате с пустинна буря, а в самия край на играта стигате до пирамидите.

Разнообразното ви приключение обаче започва в опустял британски музей. Крадци, изкушили се да отмъкнат древна египетска статуетка, известна като Окото на Изида, пробуждат древно проклятие. То превзема телата на жалките човешки същества, дръзнали да обидят боговете, и ги превръща в кръвожадни чудовища. В хода на приключението ще се срещнете с три типа противници. Това са обладаните от проклятието герои, пробудилите се за отмъщение мумии и най-оригиналните – предмети, които, задвижвани от проклятието, могат да сериозно да застрашат живота ви. Също така има и не толкова оригинални врагове – простосмъртни алчни хорица, изпратени от колекционер на рядко срещани предмети на изкуството, който планира открадването на статуетката от самото начало на играта.

Малко смешно обаче е хрумването на авторите да изпратят нашия хилавичък смелчага да изтръгва проклятието на Изида от сърцата на покосените трупове на пазачите, отново отворили очи за мъст, с... дървена полицейска палка. Явно са открили слабо известния научен факт, че само при три удара с малката тоягоподобна млатилка можете да утрепете същество, направлявано от божествено проклятие. За няколко секунди страшните хриптящи звуци на гадовете затихват, те кротко се строполяват на земята отново и заспиват като бебчета. За щастие в арсенала си имате и други оръжия, с които се сдобивате по-късно – огнестрелни, огнехвъргачка, минохвъргачка (явно авторите са фенове на всички видове "хвъргачки".

Древно проклятие разяжда плътта на лондончани

Плюсове и минуси

В контраст с малките недомислия като епичните битки с дървената палка, има някои много добри акълоизкарващи попадения. Гръмотевици порят тишината. Неочаквано зад вас се хлопват врати или тихичко изскърцват несмазани панти. Когато отключвате поредната тежка порта, която издава изнервящ скърцащ звук, влизате в малко помещение, обляно в мека светлина. Един от пазачите в музея пише някакъв документ и небрежно говори с вас няколко секунди. Изведнъж забелязвате неестествено сивкавия оттенък на кожата му. Той рязко се обръща. Очите му горят. Нелицеприятна дупка зее в тялото му. Сърцето му, обгърнато в мистично сияние, злокобно тупти, оголено от плът. Но не се бойте! Вие знаете процедурата. Ще го халосате три пъти по дебелата кратуна с малкото парче дърво, и готово. ;)

Да се върнем пак към лошите черти на играта. Позицията на камерата, която авторите обявяват за революционна, всъщност е ужасна. През повечето време гледате лицето на главния герой и това, което се случва зад него. Чувствах се адски тъпо да ходя напред, без да виждам накъде отивам. Още по-тъпо става, когато някой ви нападне. Добре, че поне се разбира по звука, защото изпаднах в такава ситуация, че не виждах противника си, а той просто стоеше пред мен.

Гадно е замислена и save опцията. Можете да запаметявате играта си, само когато срещнете приятеля си Абдул (по неясна за мен логика). За сметка на това обаче можете, като мен, да се връщате от време на време при него, което е досадно, но помага. Можете да правите save, колкото пъти си искате на мястото, където е той. Добро попадение е обаче това, че когато го срещнете, можете да му предадете някои от своите предмети, които той може или да съхранява за вас, или да даде на другия играем герой – Виктория. Така например има предмети, които комбинирате и едната част намира Виктория, а другата Дариен (както всъщност се казва нашия главен герой). Не ми хареса обаче това, че когато Дариен се сблъсква с жълтеникавите облачета дим, които онагледяват проклятието, те го "заразяват" и след известно време той просто умира. Недомислие е, защото то не убива другите герои, а ги "зомбира". Може би обаче на телцето на Дариен не му е писано да бъде обладано от злите сили, защото е твърде хилаво и Изида не иска да прахос-

HORROR ADVENTURE	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Asylym Enterteinmnet/Wanadoo
сайт	http://www.cursegame.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 128MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC


1 CD







ва миризливите облачета проклятие за него. Вероятно би умрял още при първия удар с някой дървен премет, не би удържал и до три :)...

Lara Croft, Indiana Jones... Къде е мястото на Darien?

Не ми допадна и това, че Дариен е много слабо подвижен. При очевидното изкопиране на някои елементи от Tomb Raider (TR) създателите са можели поне да откраднат и това. Главният герой дори не може да скача, което неприятно ограничава геймплея. За сметка на това обаче екипът единодушно е гласувал за дословното открадване на inventory-системата, която бе уникална за по-старите TR-и (използвана до третата част на поредицата).

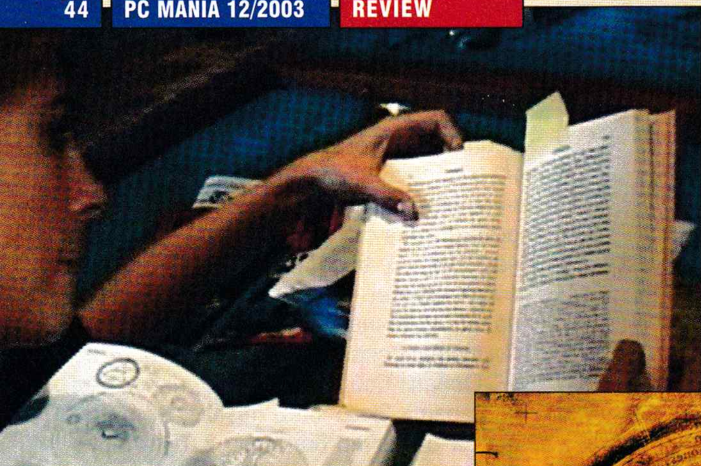
Тук обаче авторите са направили по-реалистични сенки от тези в TR. Но пък, за да създадат атмосфера, са заложили на толкова тъмна обстановка, че рядко се среща светлинен източник, който да покаже колко хубави сенки са създали.

За разлика от TR 6, който авторите очевидно също са попрегледали обстойно, търсейки идеи, тук е разменена ролята на мъжкия и женския персонаж. Виктория (младата ви приятелка египтоложка), притежава ясновидски способности (подобно на Къртис от TR6). Дариен пък е син на египтолог, който е починал (а Лара – на изследовател). Нашето момче обаче е инженер, но както се обяснява в официалния сайт на играта "лесно се научава да бъде боец и да използва смъртоносни оръжия" (че как иначе – нали започна обучението си със "смъртоносната" дървена палка).

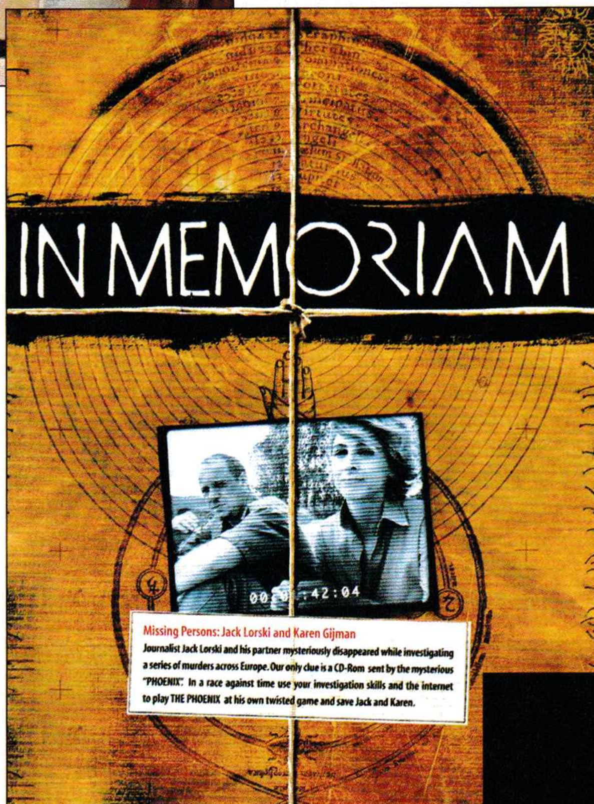
Освен бой, авторите напомнят, че играта включва и пъзели. Е, те също са различни от тези в TR – трудността им е понижена. При един от тях Дариен влиза в зала, където има статуетка. Когато я вземе, вратата се хлопва зад гърба му и не може да излезе. Щом я върне на мястото ѝ обаче, отново се отваря. Просто трябва да подпрете вратата и тогава да отмъкнете статуетката.

Както забелязахте, Curse: The Eye Of Isis има много плюсове и минуси. Ако харесвате този жанр, съм сигурна, че ще ви допадне, защото с местата, които посещавате, поне мъничко се различава от другите подобни игри... А и къде другаде ще ви падне да требите зомбирани полицаи, които са на три шамара живот? ;)

Лили Стоилова



"Напрежението достигна своята връхна точка в SKL Network – новинарската агенция, в която работи Джак Лорски. Спечелилият няколко престижни награди репортер мистериозно изчезна заедно с асистентката си през февруари тази година." *в. Либерасион – 25.09.2003 г.*



Трудно ми беше този път да събера мислите си преди да започна да пиша. Последните 5 дни прекарах в компанията на "The Black Mirror" и съм меко казано изтощен от емоции и приятни преживявания. Мрачната атмосфера на играта абсолютно ме погълна и набързо преглътнах разочарованието си от In Memoriam. Да, очакванията ми бяха доста по-големи. Още през юни първият трейлър обещаваше "невиждана досега игра". Уви, митовете се сринаха малко след като я стартирах за първи път. В никакъв случай не искам да кажа, че не я бива. Просто очаквах много повече...

Напоследък се появяват доста интерактивни игри, които се опитват да разбият клишето в жанра, но за съжаление повечето опити си остават безуспешни. В случая интерактивността се изразява в това, че играчът предоставя електронната си поща, където редовно получава важна информация, свързана с играта, както и линкове към общо над 300 уебсайта, които да помогнат при решаването на загадки.

Разследвайки серия от загадъчни убийства, журналистът Джак Лорски и приятелката му Карън мистериозно изчезват. Месец по-късно агенцията, за която той работи, получава CD-ROM. Дискът съдържа откъси от филма, който Джак снима, както и странна кодирана информация. Почти веднага след това колегите му решават да пуснат диска в продажба и по този начин да накарат много хора да се включат в разплитането на загадката. Ако се хванете на тази въдица, наистина може да не успеете да заспите нощно време. Но тези от вас, които са гледали филма "Проклятието Блеър", няма да клъвнат за втори път. Няма и да повярват, че цялата история на In Memoriam е напълно реална и базирана на истински събития.

За останалите все пак има някаква тръпка. Играта изобилства от брутални сцени и кадри, неподходящи за хора със слаби нерви. Ако решите все пак да станете част от разследването, ще ви трябва стабилна интернет връзка. Много от загадките ви дават достъп до различни уебсайтове, които, от своя страна, също съдържат важна информация. Убиецът, който се подвизава под прякора Феникс, ви разиграва през цялото време с безумни пъзели, които съчетават в себе си логика и ловко боравене с мишката. Манипулациите на Феникс са толкова големи, че наистина ще ви трябва солидна доза търпение, за да преминете през всички изпитания. Освен че трябва да решавате пъзели, ще ви се наложи и да се преквалифицирате в ролята на монтажист, за да подреждате кадър по кадър странни филмчета, които Феникс е взел от Джак и Карън. По време на пиш паузите ви препоръчвам да погледате малко клипове на Nine Inch Nails, за да направите атмосферата още по-тягостна. :) Повярвайте ми, това е перфектната рецепта за страх! :)

Атмосферата на играта е комбинация от визията на филмите "Проклятието Блеър" ,"Седем" и "Мълчанието на агнетата". Добър е и саундтракът, който допълнително ще ви потопи още повече в мрака. Препоръчвам ви горещо да играете нощно време. В противен случай усещането напълно се губи. Трябва да призная, че по едно време и аз



станах да запаля нощната лампа, 'щото ме хвана шубето. :)

Абе всичко това е забавно, ама само в началото. Оценявам опитите на Ubi Soft да разбият клишето в адвенчърите, но аз лично не се чувствам много в свои води. Прекалено много загадки, прекалено много браузване в интернет. Тази накъсана структура бързо ме отегчи и все още не съм стигнал до финала. Бих казал, че In Memoriam ме накара отново да гледам "Предизвестена смърт", както и да преслушам старите си дискове с индъстриъл, отколкото да решавам безброй много пъзели.

Радослав Кавалджиев – Роро

ADVENTURE		
графика	■■■■□□	2 CD
звук	■■■■□□	
геймплей	■■■■□□	
общо	■■■■□□	
издател	Global Star Software	
сайт	www.globalstarsoftware.com	
хардуер	Pentium 333 MHz, 64 MB RAM, 32	
софтуер	Windows All, DirectX 8.1	
платформа	PC	

AIRPORT TYCOON 3

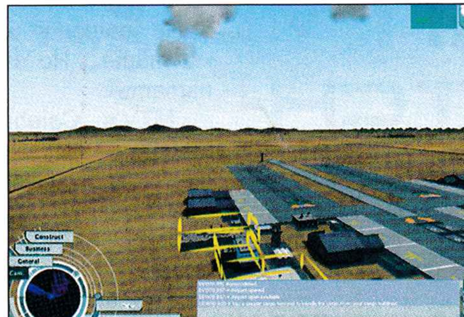
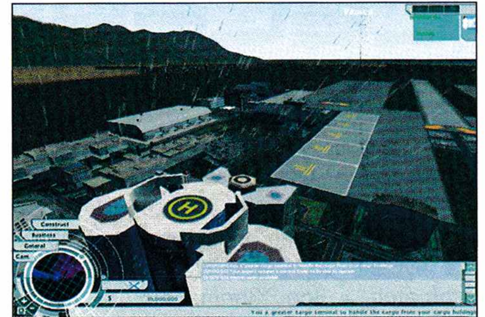
Не мина и година от второто издание на Airport Tycoon, и ето го и третия опит на Global Star Software да ни покажат, че не са се отказали от напъните си да направят триизмерен икономически симулатор на тема "как се строи и управлява международно летище". Признавам, че ми е трудно да формулирам обективно възмущението си от интерфейса и графичната реализация, защото те са основната пречка за геймърите с естетически критерии, които правят безуспешни опити да усетят магията на играта. Уви, такава съществува, но съм категоричен, че не това е начинът тя да бъде визуализирана.

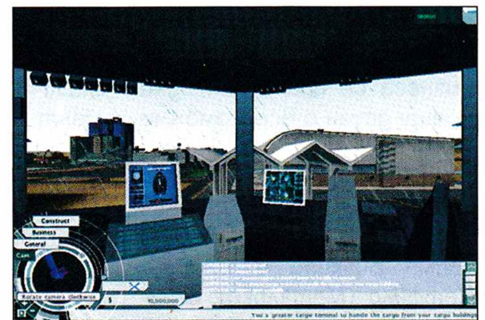
Нека накратко ви въведа в story-то на поредицата. Имаме за задача да изградите летище, започвайки или от самото начало, следвайки free mode или озовавайки се в разработена вече ситуация в някои от сценариите. Ролята ви на главен мениджър изисква да контролирате движението на пътниците и товарите, минаващи през вашия еърпорт. Това предполага стриктно придържане към изискванията на човешкия поток, създаване на адекватни условия за нормалното функциониране на cargo секцията, разумни контракти с авиолиниите, които ги транспортират, следене на договорите с хотели и терминали за горива. Фактите са си факти и не мога да отрека логическия и симулативен потенциал, заложен в играта.

В третата част на Airport Tycoon геймърът разполага с

едно ново предизвикателство

доста интересно по своята същност – управление на терминала като самостоятелен обект, позволяващ ни да говорим за "игра в играта". Боравите с над 30 елемента за оформление на пространството: търговски обекти (ресторанти, магазини, будки за вестници), управлението на трафика. Не на последно по значение място факторът "добре поддържани писти и изправни самолети" е определящ за гладкото протичане на взаимосвързаните процеси в поверения ви обект.



ние на багажа на пасажерите и прочие. От тях зависи нивото на удовлетвореност на пътниците, което би ви донесло и съответните по-високи печалби.

Ще сте изправени пред предизвикателства от рода на стачки на персонала, в случай че не се съобразявате своевременно с изискванията им, повече продадени билети за даден полет, или пък заплаха за сигурността на пътниците. Това са все елементи, допринасящи за висока степен на достоверност на симулатора. Градът, където да построите летището, е избран измежду 40 възможни. Той има уникална специфика – например климат, който понякога може да ви изиграе лоша шега и да ви коства загуби или пък численост на населението, влияеща на интензитета на трафика.

Не разбирайте погрешно

моята резервираност

спрямо Airport Tycoon 3. Казвал съм и пак ще повторя – нелепо е да предлагаш игри, изостанали във времето и да чакаш някой да ги играе от сърце. Какъв е смисълът да се въртиш в пространството с идеята да имаш триизмерна визия, гледайки приземяващи се самолети и движещи се хора, когато графиката е плоска като дъска и лишена от елементарна одухотвореност. Не, не искам повече да си играя със самолетчета, създадени с енджина Criterion на Renderware. Има и по-приятни занимания – влакчета, войници от шоколадови яйца, кукли Барби в реален размер и от плът и кръв...

Васко Чаворски

ИКОНОМИЧЕСКА СТРАТЕГИЯ	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Global Star Software
сайт	www.globalstarsoftware.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D Video, Windows All, DirectX 8.1
софтуер	
платформа	PC





CELEBRITY DEATHMATCH

Предполагам, че или няма, или са много малко тези, които не са чували за Celebrity Deathmatch – всеизвестното забавно шоу на музикалния канал MTV. В него комични модели на звезди от шоубизнеса се сражават едни срещу други с всевъзможни средства, измислени брилянтно от сценаристите. Никога няма да забравя епизода с Фред Дърст (Лимп Бизкит) и Джеймс Хетфилд (Металика), озаглавен The Fight of Metal, в който около арената имаше наредени четири произволно активиращи се магнита, а двамата играчи бяха облечени в метални ризници. :-) Представете си само магнитите, привличащи "бойците", облицовани с стомана, kakmo и... множеството байпаси и шини на зрители от публиката.

За първи път шоуто се излъчва през 1998 година по време на полувремето на Super Bowl, а първите звезди в него са Мерилин Менсън и неговият кръстник, всеизвестният сериен убиец Чарлз Менсън. Въпреки че сценаристите на Celebrity Deathmatch са адски добри и винаги измислят всевъзможни гегове и скечове, може да се каже, че

шоуто в момента е в нещо като застой

Може би точно поради тази причина в този момент се появява и компютърният вариант на това вече толкова забавно твпредаване.

> Не трябваше ли друг да пусне електронния вариант на MTV's Celebrity Deathmatch? Преценете сами...

Нали знаете, че има идеи, които са брилянтни и пропадат поради едноединствено нещо – калпавата им реализация... Случаят с компютърния вариант на Celebrity Deathmatch е горе-долу подобен. Не че играта е пълен провал или пълен боклук, но просто компаниите, замесени в това заглавие (Gotham Games и Big Ape Productions), явно нямат голям опит с правенето на PC игри. За това говори и лимитираният геймплей, недотам детайлната графика и сравнително безидейните решения на програмистите... Но за това понататък.

MTV's Celebrity Deathmatch е класическа файтинг игра, която за съжаление не е на нивото на хитовете в този жанр от типа на Mortal Kombat, Street Fighter или Tekken. Тя дори не може да се нарече добър "забавен" файтинг. Звездите от шоубизнеса, с които ще можете да се сражавате, са сравнително много на брой. Сред тях фигурират Мерилин Менсън, Кармен Електра, Денис Родман, Ана Никол Смит, Джери Спрингър, Рон Джереми, Бъста Раймс, Томи Лии и петте тийн идола от N'Sync. Всеки един играч има специфични атаки, специфични завършващи удари (fatality) и специфични трикове.

Порно звездата Рон Джереми

(позната ни от множество филми с образователна тематика и клипове на Sublime) примерно доубива жертвите си с две огромни топки (дисko топки), които падат от небето. Денис Родман размазва противниците си с удар с баскетболна топка, а Ана Никол Смит обича да използва гърдите си по всякакъв начин. :) Общо взето на този етап хуморът, вложен от авторите (или сценаристите), е на много добро ниво. Разочароващата част идва, когато разберете, че всеки играч има по 4 удара и само един финален трик за убиване на противника. Това автоматично означава, че разнообразието от удари и атаки е толкова малко, че писва за стряскащо кратко време.

В играта има и специален солов режим, наречен Episode. В него ще можете да изиграете 6 епизода, съставени от 3 битки с разтърсващ коментар, издържан естествено в стил MTV's Celebrity Deathmatch. Неприятното в случая е, че всичките 6 епизода се минават за отрицателно време и така си осигурявате достъп до всички играчи и терени. Ако към това превъртане добавим и 7-8 Deathmatch-а за доразучаване на играчите, можем да пресметнем елементарно, че MTV's Celebrity Deathmatch спокойно може да задържи вниманието ви за около час, в най-добрия случай – за 2.

Убеден съм, че ако разработчиците на тази игра бяха тези на серията Mortal Kombat, примерно, MTV's Celebrity Deathmatch можеше да се превърне в суперхит. Със свежото си чувство за хумор, забавните скечове и специални удари (повечето от които в момента са неизползваеми – просто се изпълняват твърде тромаво), с множеството любопитни персонажи, играта определено има потенциал. Но не и в този си вид.

Орлин Широв

Тук можете да намерите много серии от прочутотошоу:http://free.technolink.com/ma3x/moviez/CelebrityDeathmatch – MTV series/



FIGHTING

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Gotham Games/Big Ape Productions
сайт	www.gothgames.com/games/deathmatch
хардуер	Pentium 300 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC, PS, PS2, Xbox

TUROK EVOLUTION

1. Хитовете за конзоли рядко стават такива за PC.
2. Както и обратно.
Първи и втори закон на надплатформения геймър!

Когато разбрах, че Turok: Evolution е факт, без дори и аз да знам как се оказах изстрелян пет години назад. Във времето, когато имах 486-тица и видеокарта Ati All-In-Wonder. Точно тогава за PC беше излязла първата част на Turok. На всичкото отгоре решително отказваше да тръгне на Ati-то и това си е! Борбата беше безмилостно жестока и на втория ден схванах, че проблемът не е в мен, а в канадската фирма – на www.ati.com имаше специален линк за OpenGl.dll само за тази игра. След "инсталацията" му всичко тръгна като по мед и масло. Играта беше яка, красива и интересна.

Другото, което си спомням, е, че тогава кипеше усилен труд по първия брой на PC Mania и не можах да я разцъкам като хората. Ако и вас ви наляга меланхолия, отворете първия ни брой, погледнете на страници 18-19 и вижте сами за какво ставаше дума. Известно време след това излезе втората част, наречена Seeds Of Evil. Тя беше приличен секуенс, успял да ме задържи доста време пред монитора (статия в PC Mania брой 3 от 1999 година). Междувременно за конзоли се появиха още две части – Rage Wars и Shadow Of Oblivion.



И ето че сега, четири години по-късно, за всякакви видове конзоли и компютри (без Macintosh) с гръм и трясък излезе Evolution-ното продължение. Фактологически погледнато, то се пада по-късно от Seeds Of Evil, но по-рано от Shadow Of Oblivion. Нещо като филма "Завръщане в бъдещето". За жалост, става дума и за самата игра, а не само за времето, в което тя се позиционира. Преди да я пусна, погледнах сайта и там се мъдреха главочупещи изрази в стил "зашеметяващи пейзажи, невероятен обем на нивата, страхотна графика, размазващ геймплей, убийствена атмосфера" и подобни. Прибрах се зарадван и почти окрилен, инсталирах двата диска. И какво да видя! Ами

играта на нищо не прилича и просто е много зле...

Като за начало – настройката на клавишите е направена по възможно най-трудния и некомфортен начин, а тези по default са просто невъзможни за употреба. Второ – обявената "феноменалната" графика е пълен боклук – водните повърхности изглеждат глупаво и нереалистично. "Невероятният геймплей" или при прехвърлянето към PC се е загубил или въобще не го е имало. Като намериш 3-те ключа, пещерата ще се отвори, влизаш като преди и след това изпотрепваш де-що нещо мърда... И така 15 нива, всяко с по 5-6 поднива... Може би летенето на гърба на дракон е единственият къс от нещо свежо и интересно. Но и той е направен нескопосано, а и при него се виждат още повече недостатъците на играта.

Като цяло в Турок цари безумие – враговете са някакви крокодилоподобни твари, част от които са извадени от праисторическия музей, а останалите са родени от главите на гламави геймдизайнери. Те са грозни, недобре пипнати и лошо текстурирани. А и нашият герой явно обладава повече от 2 ръце – в един момент той дори успява да стреля с лък, докато виси хванат с две ръце за лиана над пропаст. А може би се крепи само със силата на своята мисъл? Кой знае... Има и още куп недомислици и щуротии, за които нямам време и място да говоря. Така че ако сте бил фен на серията игри, по-добре не си разваляйте впечатлението.

Пеню Дачев

P.S. Все пак по темата за индианеца има нещо интересно – комиксът, наречен Turok: Son Of Stone, издаван от Dell Publishing. Първият брой е излязъл декември 1954 г., а последният – от ноември 1980-та, се нарича The Last Arrow. След това Valient Comics го купуват и идва времето на Turok: Dinosaur Hunter, за които вечв знаете мнението ми.

KIDDIE SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Acclaim
сайт	http://turok.com/evolution
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC, GameCube, PS2, PS, XBox

The Sims Makin' Magic
EXPANSION PACK

Абракадабра! От шапката на Maxis пред вас не изскача невинно бяло зайче, а последният експанжън, обвит в пушек и бляскави искри...

Нека направя едно уточнение – статията е само за фенове на сериала. Тези, които не се кефят, по-добре да отворят на някоя друга страница. Защото експанжънът си го бива и ако вие не сте от верните почитатели, няма да разберете възторга ми. Но ако пък преди The Sims 2 искаме да се присъедините към sims-лагера, то сега е моментът. И така, в този епизод ще си играем на

Вещици и магове

Безумна тема, която е поредното доказателство, че американското общество загнива от скука и е готово да измисля все по-смахнати теми за симулация, за да оцвети сивото си съществуване. Този път резултатът е повече от приятен. The Sims си е същият, какъвто го познаваме – женките имат нервни пристъпи, мъжете не си мият чиниите след вечеря, но вече имат нов начин за развлечение – магиите. Те са достъпни за притежателите на магическа пръчка, която заедно с наръчник за магии и заклинания един обикновен ден се появяват, оставени от странстващ циганин (можем да го наречем и ром или номад, за да не разпалваме расизъм по невнимание).

Темата за номадите е застъпена и в декорите, и в оформлението на Magic Town. Това е мястото, откъдето се сдобиваме с необходимите ви съставки за заклинанията и общуваме със сродни души, обвързани с магията. И покрай това припечелваме и някой лев – било то стандартен или вълшебен, на събиранията на магьосниците, където мерите сили с останалите и доказвате колко сте вещ в занаята. В магическия град сякаш сте на панаир – има най-различни въртележки, гълтачи на огън, магове, пробождащи невинни красавици с остри саби и прелитащи вещици.

Елементите от интериора също са синхронизирани с новата тема – столове от човешки кости, средновековни знамена и домашни олтари, посветени на светиите-покровители на древния занаят. Чекрък за златна нишка, приспособления за добиване на мед и пчелен восък, бучка за масло... Ако се питаме на кого са му нужни тия екзотики, то не сте закърмен с магия. Защото три части пчелен восък правят заклинание, с помощта на което се превръщате в такова животно, каквото ви виждат хората, с които живеете. Или равни части масло, отровни гъби и екстракт от краставa жаба, чрез които правите заклинание за трансформиране на хората в плъхове. Или прислужницата в скелет. Но за това е нужна друга магия. Въобще намирането на нужните съставки невинаги е лесна задача. Например има случаи, в който изпълнявате куестове, за да се доберете до пилешка кост или драконови нокти. И още безумия, гарантиращи ви fun от висок клас.

Ще ви призная, че този път реших да оставя оригиналния саунд на Sims-а, за разлика от обикновено, когато играя на някоя любима селекция от mp3-ки. Или чувството ми за хумор се е променило, или речта на симовете е станала по-мелодична, но не се изгразних на брьщолевиците им. Не очаквайте чудеса в графично отношение. Maxis явно ги пазят за The Sims 2. Не виждам обаче на кого му е нужна спираща дъха триизмерност, когато на дневен ред са по-отговорни задачи – да се внесе хармония в отношенията на вашите виртуални деца, да се балансират и насочат в правилната за тях посока на развитие – било то сервитьор или вещица от нов тип. И ако заблудените геймъри си мислят, че това е проста работа, то е само защото не им стиска да премерят сили в този невероятен симулатор на човешко поведение.

desi|re

СИМУЛАТОР

графика	
звук	
геймплей	
общо	 2CD+The Sims
издател	Maxis/EA
сайт	http://thesims.ea.com/
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows 9x/XP/2000, DirectX 8.1
платформа	PC





Легендите за смелите и безкористни герои не умират. Те просто възкръсват, подобно на старите класически игри!

ACTION STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Atomic Planet Entertainment / Capcom
сайт	http://www.capcom.com/robinhood
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows 9x/XP/2000, DirectX 9
платформа	PC, X-Box, PS2

Робин Худ: Защитник на короната е своеобразен римейк на една класическа и позабравена култова игра от епохата на по-дъртите геймъри като мен. Тя е създадена първоначално за Amiga през далечната 1986-та и по-късно е портната за PC. В нея можехме участваме в смъртоносни битки, да обсаждаме замъци, да се сражаваме с мечове и да се съревноваваме в рицарски турнири. Естествено, иде реч за Defender of the Crown. Но сега ще поемем управлението не на един от четирите саксонски лорда, а на най-виталния герой – легендарния Робин Худ. Ще се опитаме да спасим Англия от тиранията на принц Джон и шерифа на Нотингам в един римейк с всестранен геймплей, аркаден привкус и забавен сюжет.

Уникален жанр

Трудно е да се определи какъв точно е жанрът на тази игра. Най-общо бихме могли да го поставим в рамките на екшън-стратегиите. Но и това няма да е твърде точно, тъй като в Robin Hood: Defender of the Crown ще срещнем елементи и от ролевите игри. Основното действие в нея се развива на една голяма стратегическа карта, разделена на тридесет и осем територии, които представляват разпокъсаната от враждуващите лордове добра стара Англия. То протича на ходове, а вашата основна цел, както подобава на един същински робинхудовец, е да превземете замъка на принц Джон и да натрупате необходимите жълтици, за да платите откупа за освобождаването на истинския крал на Англия – Ричард Лъвското сърце. За тази цел ще трябва да съберете армия от селяни, стрелци, пешаци, рицари и катапулти и да я поведете срещу останалите лордове.

Протичането на сраженията се свежда до два основни момента – директни битки и обсади на крепости. При първия действието се прехвърля на една шахматоподобна дъска, където ръководите войниците си в реално време. Колкото по-добре се справяте, толкова по-нови умения ще отключвате за нуждите на своята армия. При обсадите нещата стоят доста поразлично. Избирате коя от страните на крепостта желаете да обстрелвате с катапулти (гледната точка е зад тях) и започвате атаката в един доста по-жив стил на игра. Лошото в случая е, че разполагаме с твърде кратко време и трябва да се прицелвате бързо и умело. От това зависи дали ще превземете крепостта или не.

Аркадни елементи

Подобно на своя първоизточник Robin Hood: Defender of the Crown е обогатен и с няколко мини-игри. В тях ще нападаме каравани от някое дърво (гледната точка е от първо лице, а вие стреляте с лък), ще плячкосвате замъци с помощта на своя верен меч, ще спасявате девойки в опасност или ще участвате в рицарски турнири за слава, пари и земи! Тези неща изграждат аркадния елемент в играта. Той внася допълнително разнообразие в геймплея и го прави жизнен и увлекателен.

Но тук се наблюдават и някои от основните недостатъци на този римейк. Битките с мечовете са малко дървени по отношение на видовете удари, а камерата е твърде нестабилна и често застава в най-неподходящата позиция. Що се отнася до атаките с лък – те пък са твърде трудни, а пък успешното им изпълнение не ви носи кой знае колко много пари.

Всичко гореспоменато е пресъздадено в едно невероятно шарено и красиво триизмерно пространство. Репликите на героите са озвучени изключително забавно и диалозите помежду им спомагат за развитието на основната история за Робин Худ. Ще срещнете добрите стари познати от легендите за шеруудския разбойник. Малкия Джон ръководи армиите, Мериан шпионира вражеските територии, отец Тък събира парите за откупа, а сър Айвънхоу участва в рицарските турнири.

Вива ла Робин Худ

И тъй като мястото ми свършва, ще ви кажа само едно – ако по някаква причина сте пропуснали тази класическа игра в миналото, може да поправите грешката си именно сега – с Robin Hood: Defender of the Crown. Сами ще се убедите, че във всеки от нас дреме по един Робин Худ.

Владимир Тодоров

EA SPORTS NASCAR THUNDER 2004



»Да се въртя или да не се въртя в кръг – това не е въпрос на избор тук«

Обичате ли автомобилните спортове? Само ако сте истински фен на надпреварите с дъх на отработени газове и асфалт, ще познавате състезанията Nascar. Или ако четете редовно PC Mania, в която ежегодно ви съобщаваме за най-новото отроче на гейм индустрията, посветено на това автомобилно съревнование.

Nascar Thunder 2004 се издава от EA Sports – безспорния лидер в областта на компютърно симулирания спорт. Това е и единствената останала игра, посветена на изконно американското надбягване с автомобили. Другите конкуренти – Nascar Heat на Hasbro Interactive и Nascar Racing на Papyrus, са спрени от производство. Името Nascar е съкращение, което означава National Assosiation of Stock Car Racing или по нашенски

"блъсканица със серийни автомобили"

Nascar-състезанията в САЩ са като кебапчетата с пържени картофи в мързелив летен ден за българина – ходиш, зяпаш, разтоварваш се. Колите са близки до серийното производство – по-скоро силно напомнят серийните си еквиваленти. Представени са само американските автомобилостроители "Форд", GM и "Крайслер", а общото между всичките състезатели е правилникът. Той повелява моторът да е осем цилиндров. Напомпан е с конски сили за максимална скорост около 180-190 мили в час (т.е. около 270-280 километра в час). По мощност и маневреност тези возила не могат и да се сравняват с Формула 1 или дори IndyCar, но въпреки това дават ясна представа какво би се случило, ако случайно решиш да "пооправиш" жигулата на дядо.

Като единствен представител на жанра и като отроче на гиганта Electronic Arts, Nascar Thunder 2004 включва имената на актуалните Nascar-звезди плюс реплики на актуалните Nascar-TV коментатори. У нас обаче едва ли тези имена ще говорят на някого нещо. В този смисъл далеч по-интересно звучи наличието на 23-те писти в състезанието Winston Cup плюс класическия овал на една от американските мото-легенди – пистата Daytona.

Надпревара по овала

Когато започвате играта, създавате профил на своя състезател и избирате автомобил. След това можете да подберете измежду няколко типа игра, като особен интерес заслужава "Кариера". В нея получавате 4 милиона долара кеш от спонсори, слабоват автомобил и възможност да докажете потенциала си на някой от овалите. С напредването на кариерата ви автомобилът ще се развива или ще тъпче на едно място – всичко зависи от вас. Неприятно впечатление обаче прави сравнително бавната акселерация в придобитите възможности – така ще трябва да караме много пъти по 20-30 обиколки, преди да можете дори да си помислите за победа. Блях, тъ-по.

Във всеки един от другите модуси обаче можете сами да повлияете върху шанса си за победа. Возията на Nascar-колите е донякъде автентична като се създава реално усещане за скоростта. Похвално е, че намесите върху настройките на автомобила, правени в бокса, се отразяват забележимо на поведението на автомобила. Така бързо можете да прецените кога настройките на спойлера са правилни и кога не. Графичният енджин позволява високи разделителни способности и детайлност на графиката. Естествено, ако има желязо във вашата кутия, което да поеме изчислителната задача.

Nascar Thunder 2004 е последният мохикан в своята все по-тясна ниша. Това в никакъв случай не омаловажава положителните му качества – добра графика, отличен саундтрак и звукови ефекти, приятно автозабавление. Единствено скуката от търкалянето по овал ще ви подсети, че понякога чистото техническо съвършенство не е всичко на земята.

Александър Бойчев

АВТОСИМУЛАТОР

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	EA Sports
сайт	www.easport.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC, X-Box, PS2



Преди брой имах възможността да ви представя игра на тема плажен футбол – Pro Beach Soccer. Тя беше по-скоро успешна интерпретация на едноименния спорт. Не особено претенциозна графика, сравнително добър звук и приятен геймплей. Но все пак и издателят не беше кой да е, а именно Wanadoo. Е, този месец пак имам възможността да прегледам за вас плажен футбол. Този път издателят е безизвестната, поне за мен, фирма Red Fire, а крайният резултат – по-скоро куц.

Преди всичко искам да подчертая, че играта дори не може да стъпи и на малкото пръстче на произведението на Wanadoo. Тя е изключително опростена и единственото, което може да ви сполети, е да разрушите някоя и друга мозъчна клетка или част от интериора на дома си.





XXXtreme BEACH SOCCER

Лятото отдавна мина, но изглежда, че за хората от световно неизвестната фирма Red Fire то едва сега започва

Играта е замислена да грабне феновете на плажния футбол с помощта на мадамите-футболисти, които вместо да играят с екипи, тичат по пясъчното игрище

само по едни монокини

Та така… Все пак заглавието може би може да ни предложи нещо?

Но да караме подред. При първото стартиране ще трябва да направите настройки на графиката не от където да е, а от конзола в Windows. Но те пък и едни опции – имате възможност само да изберете разделителната способност от 800x600 до 1024x768 и това е. После идва ред на самата "игра". Пред вас се появява едно неособено красиво направено меню само с по една опция за настройване на контролите, на музиката (която е като адско наказание за ушите и аз побързах веднага да я настроя на "Off") и избор за започване на турнир или приятелски мач. Турнирът ви предоставя възможност да изберете отбор и да се изправите срещу други тимове в борбата за златната купа на плажния футбол. Приятелски мач е ясен – избор на отбор, стадион и т.н.

Имаме на разположение 32 отбора, които представляват представители на различни страни. България, за добро или лошо, не присъства. Самите тимове не се различават по някакви показатели, т. е. няма значение дали ще играете с Бразилия, която, между другото, е родина на плажния футбол, или с Тайван. А сега нека погледнем футболистките. Изглежда, че за хората от Red Fire

всички играчки са близначки

не видях никаква разлика между тях. Просто е направен един player model и един skin са копирани за всички останали отбори. Някои от мадамите носят слънчеви очила и това е единствената разлика.

Особено важен аспект в футболните симове е камерата. В XXXtreme Beach Soccer тя е повече от лошо направена. Изгледът е само един – близо до играча и по никакъв начин не може да се сменя.

Последния пирон в ковчега на отрочето на Red Fire е графиката. Тя е под всякаква критика. Самите футболистки, освен че са напълно идентични, са и страшно вдървени, горките. Все едно са издялани от някой пън. Публиката е "залепена" отстрани на стадиона. Изобщо положението не е розово.

За звука може да се каже същото – има само един track, който се повтаря през 30-40 секунди.

Тази игра не става за нищо друго, освен за подарък на човек, който мразите изключително много. :-)

Кирил Илиев

ЕРОТИЧЕН ФУТБОЛЕН СИМУЛАТОР

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Red Fire
сайт	http://www.redfiresoft.de/
хардуер	P 500 MHz, 128 MB RAM, 3D Video
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

PS MANIA



По всичко личи, че ни очаква една повече от интересна 2004-та година. Вероятно горе-долу по това време следващата година ще бъдат ясни параметрите на следващото поколение от домашни конзоли. Но явно ще стане "горещо" още към средата на годината, когато Sony ще покажат своята нова играчка PSP в нейния окончателен блясък. Какво да кажа, освен че PSP изглежда не просто обещаващо, а направо сензационно. Поне като концепция. Дано само цената й не се окаже не по-малко сензационна.

Ивелин Г. Иванов

ПУБЛИКУВАНИ БЯХА ПЪРВИТЕ ОФИЦИАЛНИ ИЗОБРАЖЕНИЯ НА PSP

На 5-ти ноември Кен Кутараги, наричан от мнозина "бащата на PlayStation", демонстрира на среща с неназован инвеститор първите официалните концептуални изображения на PSP (съкратено от "PlayStation Portable", или "преносим PlayStation"). Новата преносима конзола на Sony бе анонсирана на тазгодишното изложение E3 в Лос Анджелис, като фирмата гигант заяви от самото начало своята нескривана амбиция да утвърди PSP като "уолкмена на бъдещето". В изявлението си от 6-ти ноември Кутараги сан все пак уточни, че публикуваните изображения в никакъв случай не са окончателни и до евентуалната премиера на PSP концепцията може да се промени до неузнаваемост. Очаква се финалният "фасон" на PSP да бъде демонстриран на E3 2004.

Някои от детайлите около PSP все пак са почти окончателни. Като например размера на екрана - 480 x 272 пиксела (срещу далеч по-скромните 176 x 208 пиксела на N-Gage) и широкоекранен профил 16:9. Както сигурно си спомняте, медията на PSP е кръстена UMD или "Universal Media Device" и представлява 60 милиметров, двустранен оптичен диск с капацитет 1.8 GB. Видеокомпресията, която ще поддържа PSP, е MPEG4, а по предварителни предвиждания мини-конзолата ще може да показва около два часа видео запис с DVD качество.

Sony все така сериозно се замислят дали да не направят PSP и мобилен телефон, по примера N-Gage, като засега се предвиждат вграден USB 2.0 и безжична комуникация. На пресконференцията, последвала изявлението, Кен Кутараги е заявил съвсем намерението на Sony да се пребори с конкуренцията не само на N-Gage, но и GameBoy и дори на музикалния плейър на Apple - iPod.









DOG'S LIFE

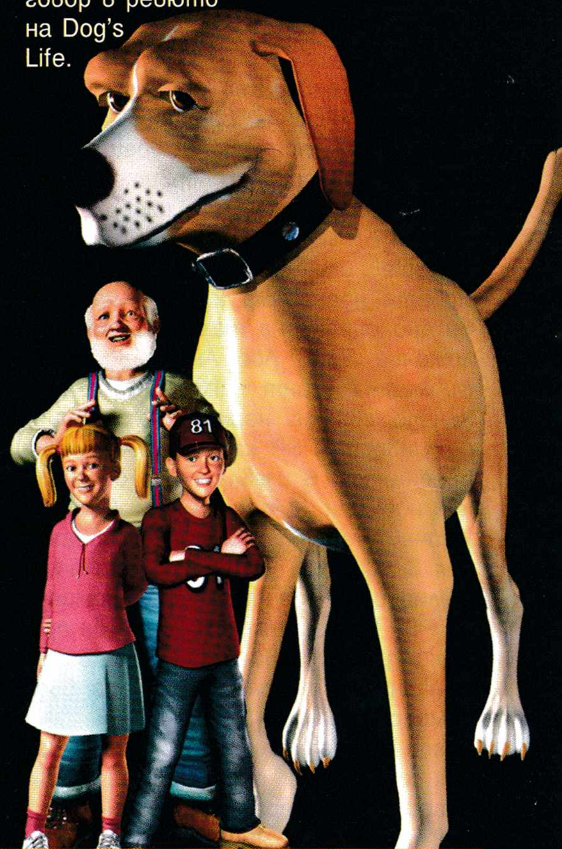
"Игрите започнаха да стават твърде еднакви", смята Дейвид Брейбън, основател на Frontier Developments, автори на Dog's Life. И като че ли наистина е прав. Още повече, че когато човекът, създал (заедно с Йън Бел) игра като Elite, има да каже нещо за оригиналността, най-добре е всички ние да си отваряме добре ушите. (Да, имам предвид точно "онзи Elite" – първата 3D игра за PC, своеобразна комбинация от стратегия, екшън и симулация, считана от мнозина за една от най-оригиналните и най-увлекателни игрални концепции на всички времена.) Уви, "доброто старо време" на Elite е вече само спомен. Време е за нови "различни" игри.

Какво всъщност е Dog's Life? Сигурно ще откриете поне един предварителен преглед, в който жанрът на тази игра се определя като "симулация". Да, бе! Вярно, че главният герой на Dog's Life е куче. Вярно, че в играта има и гледна точка от първо лице, т.е. през очите на кучето. Има и елемент, наречен "Smellovision" – нещо като режим, в който виждаме миризмите като разноцветни облачета. Но симулация?! Мен ако питате, Dog's Life си е чиста проба екшън-приключение. Само дето този път цялата мръсна, геройска работа трябва да свърши едно куче. Запознайте се Джейк – пес с неопределена порода, безкраен запас от свободно време и... слабост към Дейзи. Чаровната (поне според Джейк) ку... представителка на противния пол от същия животински вид бива отвлечена от подли кучкари и оттук започва всичко в тази игра. Джейк ще трябва да прекоси Щатите, за да открие и спаси Дейзи, осуетявайки пъклените планове на злата мис Пийчис.

М-да, звучи точно като история към филм на Дисни, с всичките ѝ плюсове и минуси. Историята в тази игра обаче далеч не е толкова важна. Интересните неща в Dog's Life са следствие по-скоро от това, че тази игра някак успява да те накара да мислиш и действаш като куче. В известни граници, разбира се. След около час игра на демото, аз все пак не легнах по гръб, за да пробвам да си оближа... лапите. Майтапа настрана, в Dog's Life можете да правите куп кучешки номера, като например да ровите дупки, да носите предмети, да плуваме, да лаете (разбира се!), да маркираме територия и дори да облекчаваме някои свои по-сериозни нужди, там, където ви завари необходимостта. За онези от вас, които тъкмо сподавиха една яка прозявка, ще кажа, че всичко това се оказа учудващо забавно. Особено в комбинация с факта, че авторите на Dog's Life са ни дали свободата да се мотаме на воля из нивата и да експериментираме с резултата от действията на Джейк.

Друга сериозна тръпка в Dog's Life са "кучешките предизвикателства". Става въпрос за мини-игри, в които ще трябва да победите други кучета в състезания по бързо копаене на дупка, в дърпане на парцал (кучешкото "дърпане на въже"), в откриване на аромати и т.н. Като си говорим за аромати, нека ви разясня как действа въпросният "smellovision" режим. В него, с гледна точка от първо лице, трябва да откриете различни на цвят облачета от аромати. Усещането е доста сходно с това от събирането на бонуси в джъмп енд рън игрите. С тази разлика, че (поради ограничения зрителен ъгъл) тръпката тук е най-вече в откриването на "облачетата", отколкото в това да се доберете до тях.

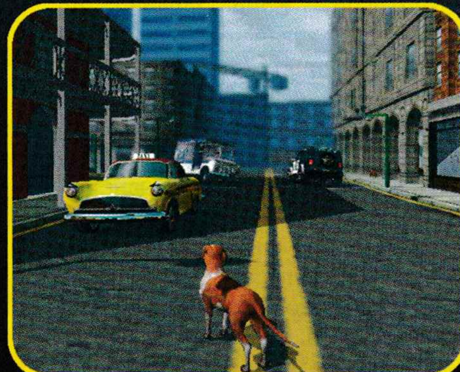
След всичко казано дотук, логично е да се питате – ама, това не е ли някаква "детска игричка". Ами-и-и... Честно казано, не знам. Както вече казах – демото се оказа учудващо забавно. Очаквайте окончателния отговор в ревюто на Dog's Life.



издател: Frontier Developments | създател: Sony | жанр: Action Adventure | платформа: PS2 | играчи: 1 | премиера: 29.10.2003

DOG'S LIFE

Влез в ролята на надъхан млад пес и ще преследваш овце, ще гониш топки, ще душиш в дупки и ще носиш к'во ли не с уста. И после дали ще се чудиш защо кучетата имали лош дъх?



Кучешкият живот е всъщност животът на Джейк, млад пойнтер, който в началото на играта се оказва отвлечен от бандити заедно с приятелката си Дейзи. Но само Джейк има късмета да избяга и сега всичко е пред него, ще има нужда и от твоята помощ, разбира се, за да проследи лошите и да освободи Дейзи.

Звучи като сценарий на Дисни и честно казано такова е и усещането в играта. Перфектно за начинаещи геймъри, но и вие, заклети маниаци и хардкор фенове, няма защо да се изключвате – има тонове смешки, които са специално за вас. Все едно да си препикаеш името в снега, яко е, к'во като не си на 10 (момичета, повярвайте ми).

Първо и най-важно, КУЧЕШКИ ЖИВОТ те оставя да БЪДЕШ куче. Джейк може да тича, да скача, да лае, да носи, да си заличава следите, преследва котки, всъщност всичко, което кучетата правят (с изключение на това да се бие и да се ближе по някои определени анатомични части).



Градът на действие е Кларксвил. Веднъж свободен от гангстерите, си свободен и да бъдеш куче. Можеш да разучаваш околната обстановка, да разследваш различните обитатели на района – човекоподобни и животни, и да поемаш разни мисии и предизвикателства, а пък ако искаш, просто си подскачай наоколо и лай пощальона. Но освен да се моташ, имаш и важна работа да вършиш и най-вече да надушваш.



PlayStation®2





Превключи менюто така, че да виждаш света от първо лице (или първа муцуна?) и цветовете му ще избледнеят, за да разкрият един друг свят – света на миризмите. Сега най-цветните неща пред малкия ти сладък нос ще са облаци от мирис, носещи се от разни неща: боклукчиийски кофи, хора и, разбира се, други кучета. Да разпознаваш различни миризми става по-трудно на всяко ниво, научавайки се и изпълнявайки успешно задачките, печели кокал-два за Джейк, което не просто го прави щастлив, но енергичен и здрав, а и го издига сред другите кучета. Така може и да предизвикаш местния кучешки тартор (който може да си сменя породата), затова предварително си маркирай територия по стария познат начин. А ако спечелиш предизвикателството, поемаш контрола над победения и с негова помощ вече ще правиш повече неща – да се промъкваш през котешки прозорци (пробвай с Чихуахуа), да изплашиш някой продавач (очевидно с доберман) или да догониш лебед (далматинеца е доста бърз).

КУЧЕШКИ ЖИВОТ наистина ще ви изненада. Без съмнение ще се хареса първо на младите играчи със сладурския основен герой и лесния контрол над играта. Но бързо ще спечели всички, уморени от игрите с насилие и жестокост за "възрастни". И точно както в живота, първо не си съвсем сигурен дали искаш това куче да живее в къщата ти, но само след няколко часа заедно вече се привързвате завинаги. Само помни, това е за цял живот, не само за Коледа.

PlayStation®2



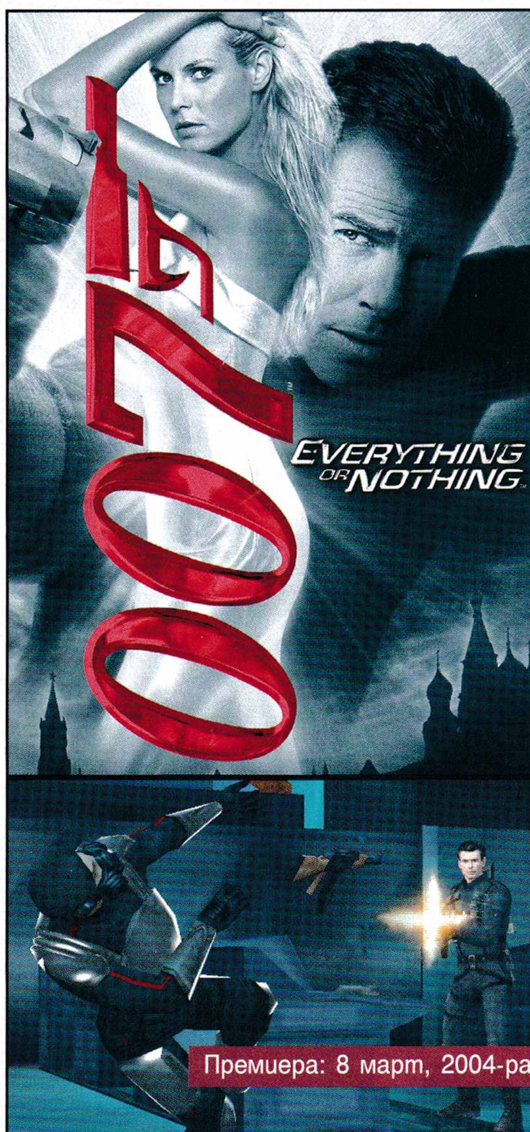
THE JOY PLACE THE EUPHORIA PLACE THE THIRD PLACE

издател: EA | създател: EA | жанр: Action | платформа: PlayStation2 | играчи: 1

Демото на Everything or Nothing включва две нива, всяко от които би трябвало да ни даде добра идея за двата основни аспекта в геймплея на играта. В първото, кръстено "Центърът за нанотехнологии" Бонд трябва да "обезвреди" гигантски изследователски център (занимаващ се очевидно не с каквото трябва), който представлява странен хибрид между небостъргач и язовирна стена. Звучи странно, наистина, но не мога да се сетя за по-добър начин да ви опиша това чудо на архитектурата. Всъщност, то върши чудесна работа за целите на нивото, тъй като основната тръпка в него е спускането "а ла Спайдърмен" от върха чак до основите с помощта на стоманено въже.

Но преди да продължа със събитията от първото ниво на демото, не мога да не спомена две думи за графиката на Everything or Nothing. Всъщност, думата може да е и само една и тя е – "страхотна!" Хората от EA окончателно са хванали цаката на PS2 и във всяка нова игра изцеждат неговия вече позастаряващ хардуер до последната капка. Като начало, моделите на персонажите (особено този на Бонд!) са невероятно детайлни и се движат просто безупречно. Текстурите, сенките, осветлението, всичко това е на невероятно ниво. Истинският хит обаче безспорно са "специалните ефекти". Такива взривове, такъв дим, такъв огън (плюс всичко останало, което можете да свържете с "разрушителната" натура на Бонд) съм виждал единствено в новата Lord of the Rings игра на EA – The Return of the King.

Спускането на 007 от покрива до основите на рушащия се със страшна сила изследователски център включва и поредица от "междинни спирки". Става въпрос за нещо като тераси по фасадата на постройката, на които Бонд все пак трябва да кацне за малко, било то за да свърши някоя дребна задачка (като хвърлянето на още една бомба с часовников механизъм, да речем), било за да се отърве от досадните преследвачи. Без излишни заобикалки ще кажа, че авторите на играта май са се поувлекли в желанието си да ни дадат богат арсенал от умения. Бонд просто може да прави твърде много неща! Два вида прицелване, промъкване плюс надзъртане иззад стени, ръкопашни бойни умения, сравними с тези на герой от Tekken, възможност за използване на "случайни" предмети и устройства, и т.н., и т.н. Какво лошо има във всичко това ли? Три неща. Първо, геймплей елементите са твърде много, за да се използват пълноценно и с лекота. Второ, нито един от тях не е изпипан както трябва. И, трето, всичко това е полуавтоматизирано, т.е. играта сама върши черната работа, а на нас остава просто да натискаме копчетата без да трябва да се замисляме особено защо и как. Прибавете към всичко това и една ужасна, ама наистина ужасна на моменти камера и ще разберете защо вече ме полазват тръпки на съмнение относно пълната версия на Everything or Nothing.

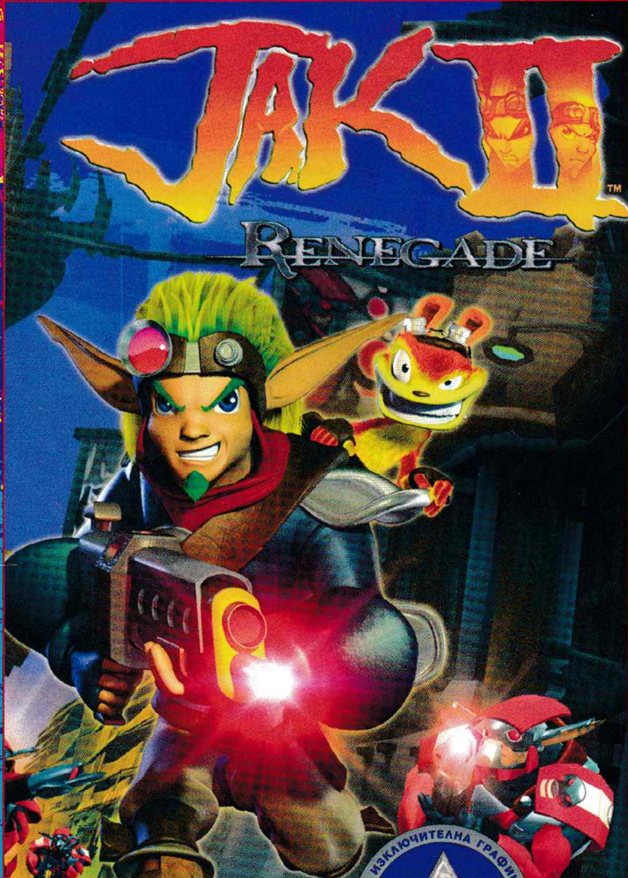


Премиера: 8 март, 2004-ра

Във второто ниво трябваше да управлявам пистов мотор, съоръжен с две картечници, ракетомет и огнехвъргачка, опитвайки да попреча на огромен камион цистерна да се измъкне по някакъв (ама наистина!) безкраен мост. Управлението на мотора е прилично, но всичко останало беше пълно разочарование, по-голямо дори от това от първото ниво.

Не знам, дано аз да съм бил полузаспал или твърде вкиснат този ден, та всичките ми оплаквания да са поне умерено неоснователни. Защото ужасно ми се играе добра Бонд игра с гледна точка от трето лице. Уви, по всичко личи, че такава засега не се задава.

издател: Sony | създател: Naughty Dog | жанр: Jump&Run/Action |



обща оценка: 85%





 **ГРАФИКА**

Едва ли някой е очаквал Naughty Dog да се издънят точно по този показател, особено след мини-революцията, която Jak&Daxter предизвика с излизането си. Просто исках да ви уверя, след всички приказки за "по-мрачни тонове", "графика, адресирана към по-възрастната аудитория", "нов графичен стил" (и прочее обикнати от специализираната преса алабала-ници), че визията на Jak II е все така впечатляваща. Огромни нива, изпълнени с детайли и живот, чудесни анимации и все същият пълен, ултра-впечатляващ цикъл "ден-нощ". Към всичко това можете да добавите усъвършенстванията "физика" на играта, особено при превозните средства, плюс още по-добре изглеждащите светлинни ефекти.

  **НОВИ ЕЛЕМЕНТИ**

Принципно, всяко от нововъведенията в играта (макар те до едно да не са никак оригинални) е добра идея... поне на хартия. И превозните средства (спидерите и ховърборда), и оръжията, а не на последно място и способността на Джак да се превръща в своята тъмна половина (в комбинацията с новите умения, които това води след себе си) са повече от добре дошли в доста поизтърканния вече jump&run жанр. Проблемът е, че Jak II прилича повече на няколко малки игри в едно, отколкото на "новото лице на jump&run жанра", както се надяваха мнозина. Да не говорим, че някои от тези "мини-игри", като управлението на управлението на спидерите например, могат да ти скъсат нервите поради недомислици в дизайна на нивата и прекален реализъм.

 **ОРИГИНАЛНОСТ**

Както и да се опитват да извъртят Naughty Dog нещата, в Jak II всъщност няма и капка оригиналност. Играта представлява смесица от класически jump&run "номера" и елементи от някои от най-популярните елементи от нашумели напоследък игри. В Haven City (нещо като базов пункт, където Джак получава мисиите си), например, ще можете да обикаляте на воля и да крадете спидери, изхвърляйки техните настоящи собственици "зад борда" като торбата с вчерашния боклук. Да ви звучи познато? На живо "дежа вю"-то е още по-натрапчиво, повярвайте ми. И цялата тая безумна екстра стои като голяма шарена кръпка, лепната без дори да има някаква нужда от нея. Просто на някой май много му се иска да дублира продажбите на GTA III. Уви, между "искам" и "мога" често зее бездънна пропаст.

 **ИСТОРИЯ И ГЕРОИ**

Признавам си, че в един момент дори ми стана интересно какво точно ще се случи накрая. За колко други jump&run игри можете пък вие да кажете същото? Аз лично – за нито една. Новото превъплъщение на Джак също е добре замислено и изпипано (без да броим идиотската зелена "козя брадичка"). Колкото до Декстър, макар вече да не е чак толкова свеж и оригинален (просто му научихме номерата), той все така си върши чудесно работата. Далеч по-интересни са новите допълнения в галерията – до едно със свой уникален характер и графичен фасон.

 **ТРУДНОСТ И ДЪЛЖИНА**

Нека ви предупредя – Jak II далеч не е "разходката в парка", която беше Jak&Daxter. Което определено е добра новина. Този път ще трябва здраво се поизпотих и честичко преигравах, особено докато се науча да гледам на предизвикателствата на играта с нужното уважение. Но (с изключение на дветри наистина идиотски трудни мисии) всичко това беше свързано по-скоро с приятни емоции. Другата добра новина е, че играта е дълга, наистина дълга. Гарантирам ви около двайсетина часа чисто игрово време дори да сте връткали вече първата игра.

платформа: PlayStation2 | играчи: 1

MEDAL OF HONOR RISING SUN

издател: EA | създател: EA | жанр: First Person Shooter | платформа: PlayStation2

ГЕЙМПЛЕЙ

Не знам защо се надявах, че Rising Sun ще бъде ново начало за PS2 разклонението на тази безспорно забележителна поредица. Беше повече от очевидно, че EA не смятат да рискуват след феноменалния (и незаслужен!) успех на Frontline. И тъй, правилата на играта отново са прости и ясни – "придвижи се от точка А до точка Б и застреляй всеки, който не е от наш'те". Предишния път бяха нацисти, сега са японци. А да, Rising Sun предлага плах опит за въвеждане на stealth елементи в геймплея, колкото да не е без хич. Уви, добре познатият "мързелив" дизайн на нивата (за него четете по-долу) съсипва всяка тръпка от въпросното "промъкване".

ДИЗАЙН НА НИВАТА

Просто не мога да повярвам, че досега така и не ми е попадала някоя наистина разгромяваща критика (освен моите собствени, хе-хе) за онова, което би трябвало да минава за "дизайн" в нивата на Medal of Honor. "Нивата" както на Frontline, така и на Rising Sun, не са нищо повече от криволичещи коридори, водещи от началото до края. Словосъчетанията "алтернативни маршрути" и "свобода на придвижване" очевидно не говорят нищо на създателите. Леле, за малко да забравя! Някъде из нивата на Rising Sun трябва да са скрити лопата и мачете. Защо? Ами за да можете, след като (и ако) ги откриете, да се върнете обратно и да си проправите път към своеобразен "шорткът", водещ в тила на някое картечно гнездо, да речем.

ЗВУК

Както обикновено, на фона на звуковите ефекти на Medal of Honor и боговете мълчат. По едно време даже се размечтах как ли би звучала Rising Sun, ако разполагах с THX (играта поддържа и този съраунд стандарт) усилвател. Дори на нещастните говорителчета на телевизора ми играта звучи повече от убедително. Предполагам, че комшиите доста са се чудили по кой канал, по дяволите, дават военен филм. Не мога да отмина и саундтрака на Rising Sun, който не би посрамил някоя средно амбициозна холивудска продукция, да речем. Тъй като действието се развива кажи-речи из цяла Азия, всяка смяна на мястото на събитията е придружена от нов музикален мотив, изпълнен с различни инструменти, характерни за съответното географско местоположение.

ГРАФИКА

Трудно ми е да дам еднозначна оценка на графиката на Rising Sun. Встъпителният епизод с атаката на Пърл Харбър от японците е направо зашеметяващ! Оттук нататък обаче играта предлага графика от средна ръка с моментни проблясъци тук и там. Екипът на Rising Sun да се е постарал да придаде специфично излъчване на всяка от различните "локации" в играта, но моментите нивата са толкова ниско детайлни, а текстурите им толкова постни, че човек почва да се чуди дали не играе конверсия на PS One игра. Сякаш авторите са изгубили толкова много време по правенето на нивото в Пърл Харбър, че после им се е наложило да претупат всичко останало. Истината е, че графичният PS2 енджин на Medal of Honor отчаяно се нуждае от "ъпгрейд", за който очевидно пак не е останало време.

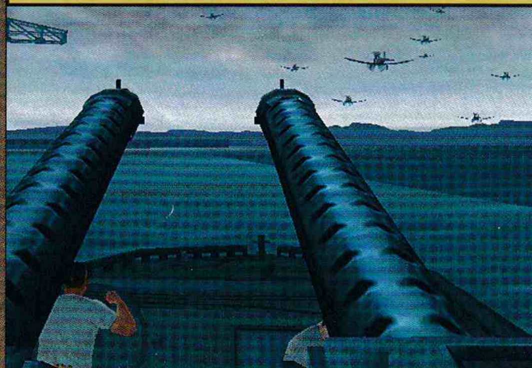


ТРУДНОСТ

За да не ме разберете погрешно, ще кажа, че в никакъв случай не съм фен на свръхтрудните игри. Игрите трябва да бъдат достъпни за всички, а не само за групичка досадници, които живеят, за да играят, и играят, за да живеят. EA обаче са се поувлекли в желанието си да направят поредната "игра за всеки". На нормална трудност Rising Sun не крие абсолютно никакво предизвикателство. Най-високата трудност тотално ми скъса нервите, заради ултрадървеното управление на Rising Sun, за което дори не ми се иска да отварям дума. Каквото имах да кажа по въпроса, го казах вече в ревюто на Frontline.

обща оценка: 72%





NHL 2004 [PSX]

Лесни голове: Играейки в който и да е режим на ниво на трудност easy или beginner, веднага след като минете синята линия, натиснете бутона за стрелба. Шайбата влиза в 9 от 10 случая.

Дублициране на играч: Ако искате да направите дубликат на някой играч, идете в 'My NHL' и след това в 'Create Player'. След това просто трябва да напишете първото и последното име на играча, за да ви се зададе въпросът: "There is a player in the database with that name. Would you like to create a player with the same information?", изберете "Yes".

Ultimate Dynasty отбор: За да получите чудесен отбор, идете в exhibition режима, влезте в опцията за търговия и изберете всички играчи, които желаете. Стартирайте нов dynasty режим и преместете отбора си.

Скрити играчи: Това са скритите играчи в играта от групата Alien Ant Farm (AAF) и Gob:

Last Name, First Name, Status
-Corso, Terence, AAF
-Cosgrove, Mike, AAF
-Mitchell, Dryden, AAF
-Zamora, Tye, AAF

Last Name, First Name, Status
-Gobzinakis, Theo, GOB
-Metal, Gabe, GOB
-Stomper, Gob, GOB
-Whacker, Tom, GOB
-Wolfman, Pat, GOB
-Would, Craig, GOB

FREEDOM FIGHTERS [PSX]

Неограничени амуниции
По време на игра натиснете Т, X, K, O, X, Дя. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Получавате Rocket Launcher и други оръжия
По време на игра натиснете T, X, S, O, T, Ля. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Получавате Sniper Rifle
По време на игра натиснете T, X, K, O, T, Дя. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Получавате Uzi
По време на игра натиснете T, X, K, O, T, Г. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Получавате Shotgun
По време на игра натиснете T, X, K, O, O, Г. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Получавате Heavy Machine
По време на игра натиснете T, X, K, O, T, Д. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Получавате Nail Gun
По време на игра натиснете T, X, K, O, X, Ля. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Можете да летите
По време на игра натиснете T, X, K, O, K, Г. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

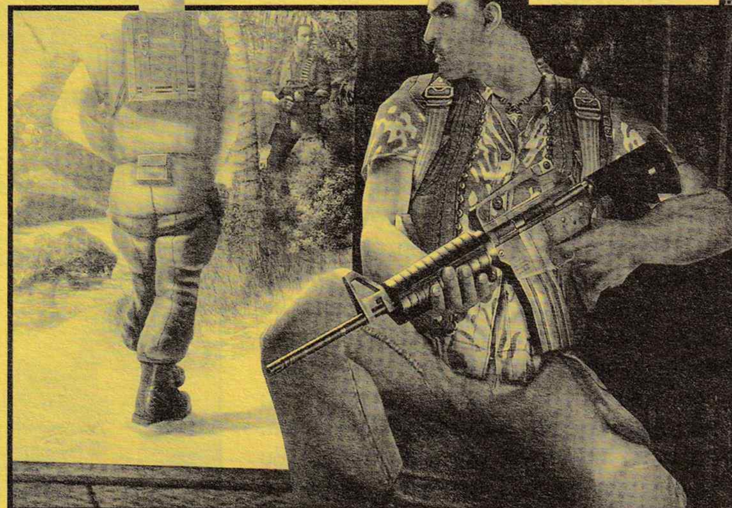
Получавате Slow Motion
По време на игра натиснете T, X, K, O, O, Дя. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Ускоряване на игровите обекти
По време на игра натиснете T, X, K, O, O, Д. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Невидимост
По време на игра натиснете T, X, S, O, O, Ля. Ако сте въвели кода правилно трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Максимална Charisma
По време на игра натиснете T, X, K, O, X, Д. Ако сте въвели кода правилно, трябва да се появи съобщение. Повторете кода, за да го деактивирате.

Отивате на ниво Liberty Island



Завършете успешно играта веднъж на произволно ниво на трудност.

NINJA ASSAULT [PSX]

Fireworks training режим
Вземете най-висок резултат в story режима, за да отключите Fireworks mini-game в training mode.

Magnum
Успешно завършете Final Chapter в mission mode, за да отключите Magnum в story mode.

Shotgun
Вземете "S" ранг във всички бонус training мисии, за да отключите shotgun в story mode.

Повече кредити
Може да получите допълнителни кредити до максимум 12, ако загубите всичките си кредити в някоя глава.

Mission mode Chapter 2
Успешно завършете Guren's Chapter в story mode.

Mission mode Chapter 3
Успешно завършете Gunjo's Chapter в story mode.

Mission mode Chapter 4
Успешно завършете Aoi's Chapter в story mode.

Mission mode Chapter 5
Успешно завършете story mode.

Mission mode Final Chapter
Успешно завършете всички глави в mission mode.

NASCAR THUNDER 2004 [PSX]

Как да отключим колите на другите състезатели?
Първо минете едно състезание в race now. Когато влезете в настройките на race now, направете състезанието за един състезател и сложете нивото на трудност на medium. След това изберете играча, чиято кола искаме, и минете пистата. В края ѝ колата ще е отключена за употреба.

Отключване на всички FMV филмчета
Изберете Features в основното меню. Изберете Create-a-Car, след това въведете името

Seymore Cameos - Отключва всички филмчета

Dale Earnhardt Sr.
Вземете победа на Daytona 500 в Season режим и ще отключите колите Dale Sr's Bass Pro Shops, Silver, Black #3, Coca Cola, и Legacy car.

Не мина и седмица от появата на експанжъна, и в България се проведе първият турнир по тази наистина жестока игра. На него бяха демонстрирани част от стратегиите, описани по-долу. За тях мога и да гарантирам. Други са изпробвани в игра срещу 6 Hard противници на произволни карти в Skirmish режим. Но стига толкова уводни локуми – да минем към основното ястие, защото мястото е малко, а нещата за казване – много.

Общи съвети при мултиплей игра

Зависи как играете – един на един, двама на двама или FFA. Първо и най-важно – решите ли да се закулвате и да играете дефанзивно, събирайки пари за супер оръжията, то предварително си подписвате смъртната присъда (да не говорим, че в официалните сървъри е включена опцията за само едно супер оръжие на раса). Постоянно трябва да сте в движение – атаки и завладяване на нови територии. Не оставяйте противника да си поеме дъх. Не казвам "рашвайте го", защото всеки с над 20 игри не само че ще ви спре раша, но и за по-малко от минута ще ви контраатакува и изнесе барабар с базата. При игра двама на двама познавате силните и слабите страни на партньора си. Една от най-силните комбинации, които съм виждал, е GLA и China – докато единия бълва Battlemaster, другият произвежда Rocket Buggy-ta.

В началото на играта започвате с Dozer или работник. Докато строи първата електроцентрала, поръчвате втори (при китайците първо информационна кула). Следва едновременно построяване на казарми и Supply Stash. В казармите разработвате ъпгрейда за превземане на сгради, строите двама пехотинци – те се засилват и вземат най-близките рафинерии (+1000 кредита и по 200 на всеки 3 секунди). На повечето карти на основните подстъпи към базата ви има неутрални сгради (бункери, кули, къщи) – именно те са вашата най-ефективна и евтина защита до средата на играта. На всеки един пехотинец в тях слагайте по двама ракетчици.

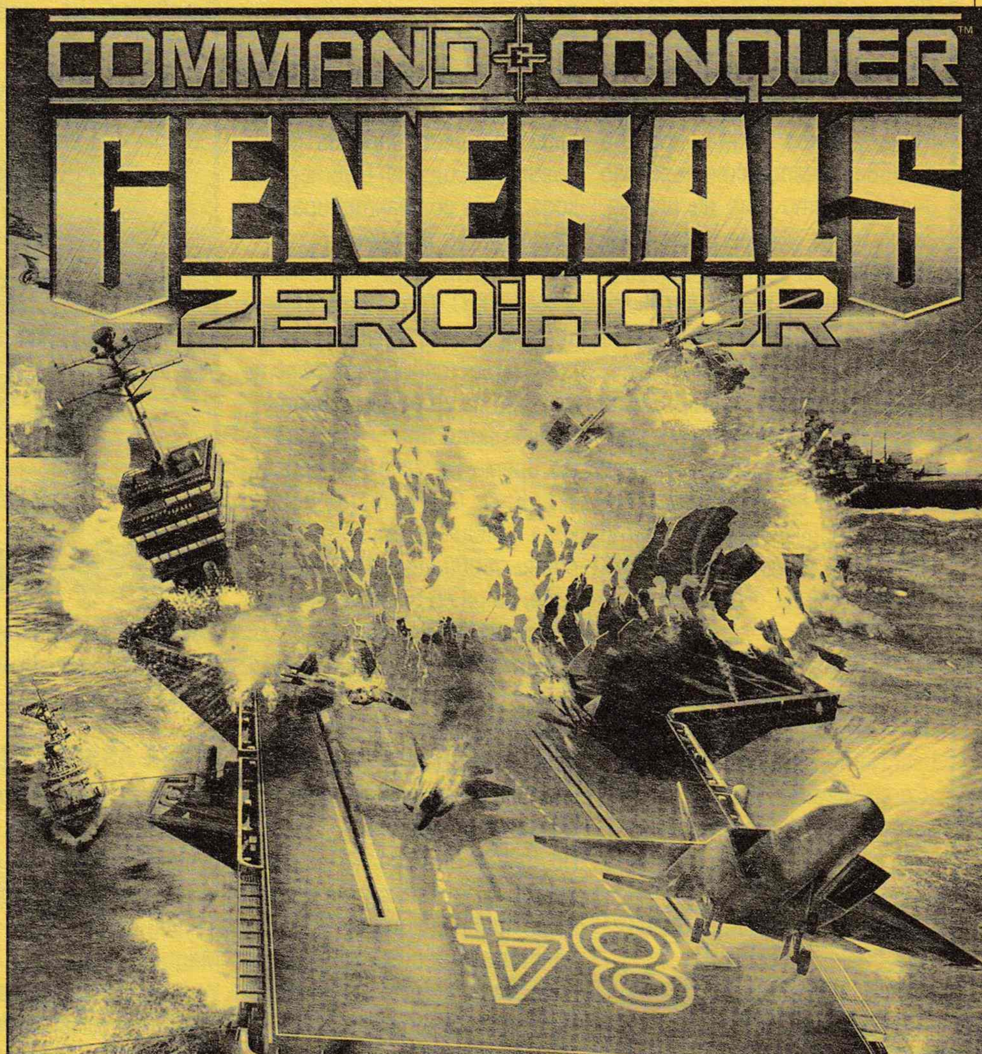
След построяването на Supply Stash-а веднага строите максималния брой работници, които най-близкото находище на работници може да поеме. При американците може и повече – докато врагът изведи AA единици, ще можете да откраднете около 10000 кредита с хеликоптерите дори и от неговите кредити.

ИЗБОР НА ГЕНЕРАЛ

С новите генерали, освен новите оръжия, идват и доста различни стилове на игра. Всеки от тях си има силни страни, но си има и недостатъци, като тоталната липса на техника или оскъпяването на други. Генералите са трима:

USA – Laser General

Няма нормални танкове. Вместо Patriot ракети разполага с лазерни кули. Те също могат да си дават информация за целта и да стрелят извън обсега си. Благодарение на бъга, заради който понякога стрелят на огромно разстояние, те са най-доброто средство за стационарна защита. На три лазерни танка, строите по един Avenger – невероятно полезен срещу всяка нация – срещу China и USA – да свалят всеки самолет или хеликоптер, а срещу GLA – да неутрализират ракетните кули. Този генерал се контрира с нормални танкове, авиация или взривове.



USA – Aviation General

Няма никакви танкове. Разполага с ъпгрейд на хеликоптерите за невидимост, кралски Раптори и бойни транспортни хеликоптери. Цената на самолетите е намалена. При този генерал нямате възможност за ранна преса над врага. За сметка на това, ако врагът пропусне да се справи с вас в началото, е обречен. Кралските раптори имат повече ракети от нормалните, по-бързо презареждат и най-важното – имат лазерна система за предпазване от ракети, което ги прави перфектни за разбиване на вражи укрепления и големи танкови струпвания. Проблем е голямото количество летища, които трябва да построите (на по-малките карти няма много място за база). Могат лесно да ви контрират с неракетни AA единици (GLA – Quad truck, USA – Avenger, China – Gatling танкове и кули). Затова не позволявайте на врага да диша. Няколко щурмови хеликоптера ще ви защитават от танкови и пехотни атаки, докато пуснете Aurora бомбардировачи.

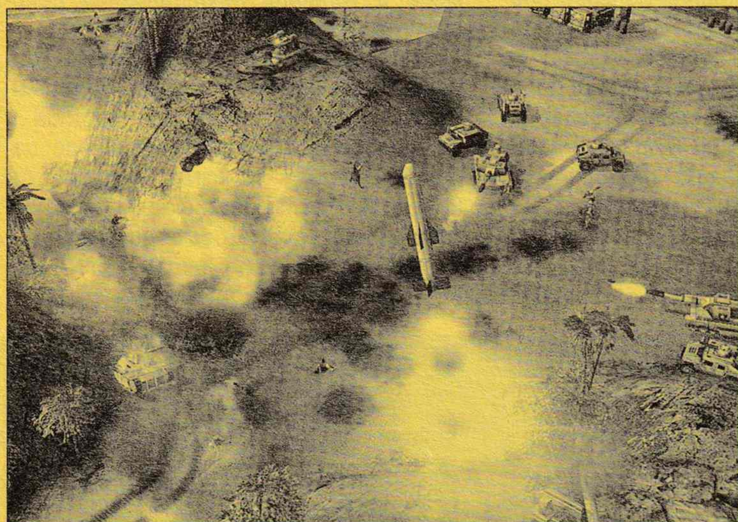
USA – Super Weapons General

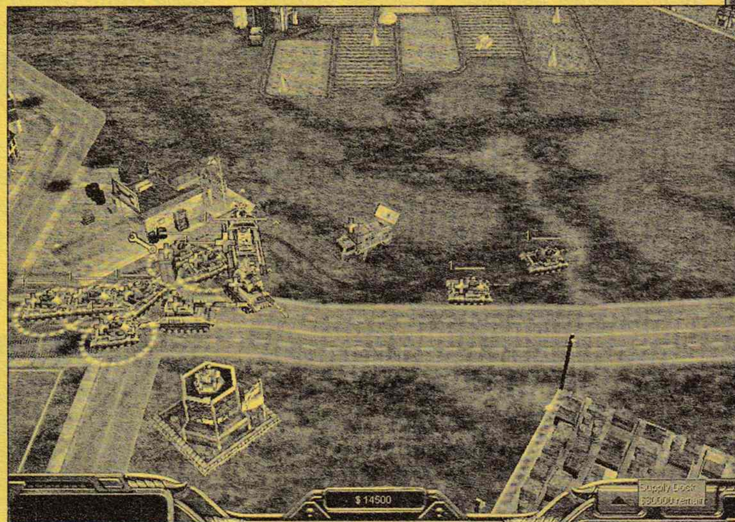
Е, това е любимият на всички кашици генерал. :) Супер оръжията му са по-евтини и по-бързо може да ги построи. Нормалните ракетни кули са заменени с EMP кули, които обез-

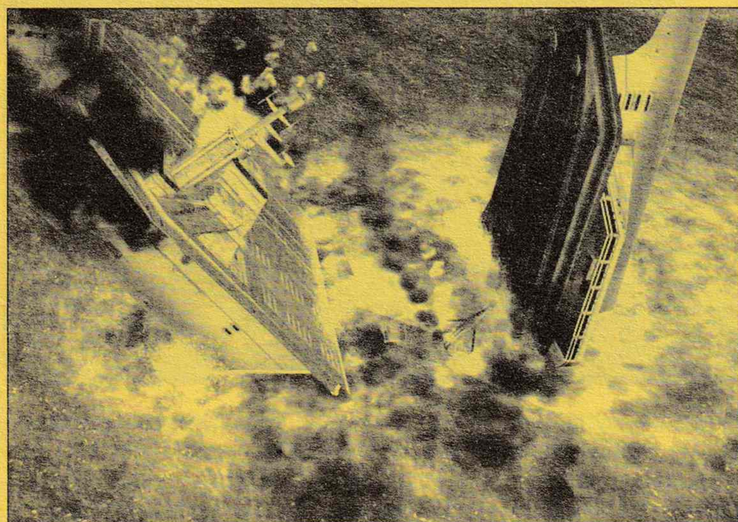
движват вражите машини, а електроцентралите произвеждат 200% повече енергия. За сметка на това пехотата, авиацията и бронетехниката идва с 25% по-голяма цена. Може би най-лесният за контриране генерал, но и най-трудният за победа, ако е в опитни ръце. Изпуснете ли го в началото, очаква ви серия от сини лъчи, пронизващи небето и забиващи се в базата ви. Срещу него забравете за използването на авиация – кулите са страховити. Също и тактика от 4-5 Overlord-а на китайците не действа – пак заради кулите. Още в самото начало го погнете с бъгита/хъмвита/battlemaster-и и пехота. От друга страна, ако играете срещу дефанзивен противник, това е вашият генерал.

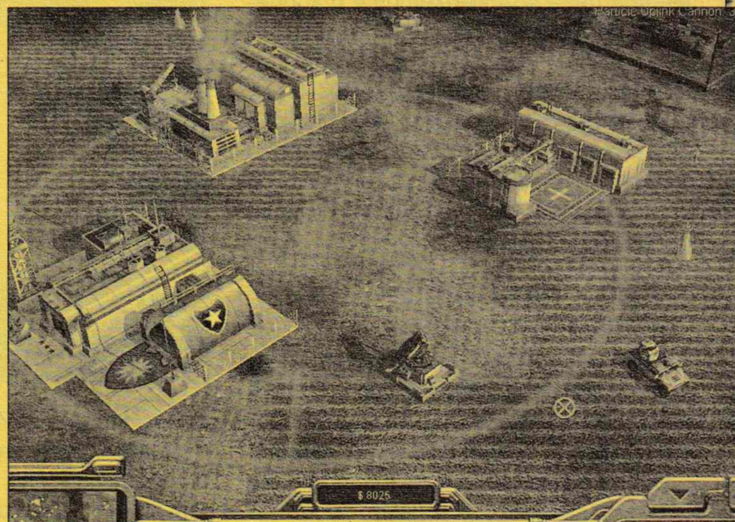
USA – общи съвети и генералски умения

Още от самото начало използвайте товарните хеликоптери да вземате ресурси от находищата в средата на картата. Използвайте снайперистите за изтребване на трите ракетчици в GLA Stinger Site-овете и слагайте поне един в Fire Base-ите, за да свалят терористите и друга пехота. В началото на играта задължително използвайте TOW Missle ъпгрейда на Hummer-ите. Така стават ефективни оръжия срещу пехота, леки танкове и дори въздушни цели. Веднага щом можете, ъпгрейднете Air Fuel бомбата в Mother of all bombs. Не само че самолетът, който я превозва, е почти неуязвим (преспокойно прелита над защитите на базата), но и самата бомба е само с една идея по-слаба от атомната на китайците.









Другата нова способност е Specter Gunship-ът. Призовава самолет, кръжащ известно време над определеното място (15, 30, 45 секунди в зависимост от генерала и нивото на умение), обстрелвайки с картечници и оръдия всичко в определен малък периметър, който можете да му определите. Комбиниран с йонното оръжие, той руши всяка сграда и буквално издухва струпвания от леки танкове и машини. Срещу танковете на китайците използвайте авиация, срещу GLA – Паладин танкове и в повечето случаи няма да имате проблеми. Американците нямат някое стряскащо добро оръжие или машина, но за сметка на това са най-балансирани – имат средствата да се справят с всяка ситуация на всеки терен.

China Infantry General

Няма Nuke и Inferno оръдия, няма танкове, но пехотинците идват на бойното поле като ветерани. Може да извиква парашутен десант, разполага и с miniguner-и. Бункерите са по-добре защитени и поемат до 10 пехотинци, Helix хеликоптерите идват с построен бункер, в който можете да сложите до 8 кашици (3 хеликоптера с по 7 ракетчици и 1 miniguner в тях нямат големи проблеми срещу повечето атаки). APC-то е с амбразури и пехотата може да стреля от него, докато се движи. С този генерал можете да забравите за пехотни или въздушни атаки срещу вас. В големи количества картечарите му изнасят бази за секунди. Проблемът е, че 5 токсинни трактора или Dragon Tank-а могат да превърнат надеждите за победа в купчина боклук. Рядко срещам из нета някой да го използва и освен като контра на USA Aviation генерала, не виждам друга негова употреба. Може би е подходящ за комбинирани игри, където в началото да пази две бази едновременно от

ръш и да даде време на сьекипника си да се развие до супер оръжия.

China Nuclear General

Тук вече можем да си говорим за всепомитаща сила. Ъпгрейднати атомни електроцентрали, ураниеви снаряди на танковете, атомна експлозия на танковете... Не е нужно генералско повишение, за да пуснете тежката артилерия, атомни бомбардировачи, и всичко това с цената на малко по-скъпи военни единици и авиация. Любим генерал, с малко слабости, основно в дефанзивен план. Ако го използвате правилно, няма да имате спиране срещу който и да е. Освен че разполага с добра наземна сила, с допълнителен ъпгрейд превръща всяка атака на Миг-овете в малък атомен кошмар за врага. Внимателно преценете стратегията си и на кои единици да заложите.

China Tank General

Има допълнителен ъпгрейд, превръщащ стрелбата на танковете в почти картечна. Emperor Overlord-и вървят с пропагандна кула, може да разчитате и на занижена цена на всички танкове. Минусите са повишената цена на самолетите и липсата на артилерия. На пръв поглед това е най-силният генерал, но тежките танкове се строят много, много бавно и дори и в големи количества пак се спират достатъчно лесно (сграда, натъпкана с ракетчици, и преди да се усетите вече нямате бронирана техника).

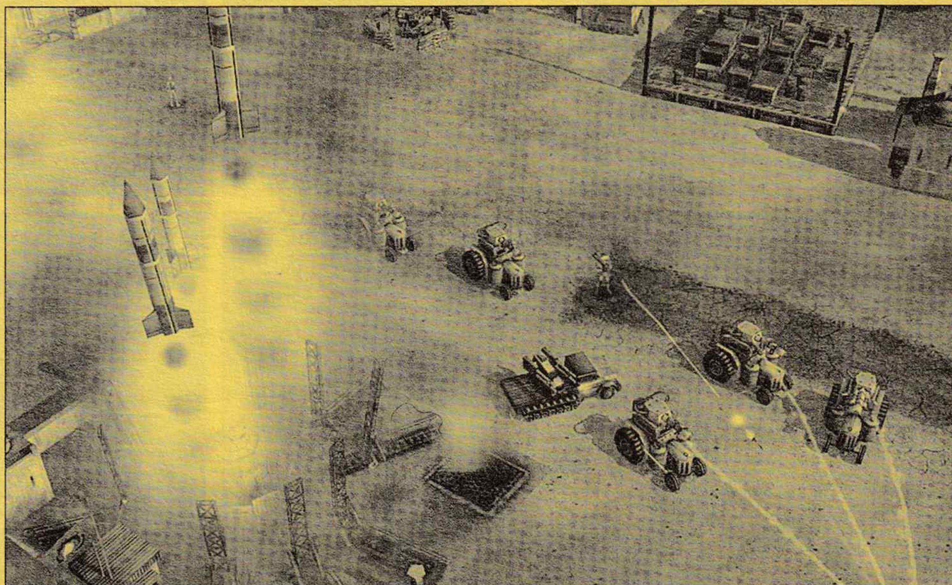
China – общи съвети и генералски умения

Китайците разполагат с най-слабата дефанзивна структура – Gatling gun-а. Най-слаба, но само срещу бронетехника. С вкарването на новите ъпгрейди за камуфлаж на талибаните е задължително с армията ви да се движи поне една единица-детектор. Имат достатъчно генералски способности за директно унищожение, а новата увеличава щетите на избраните войски за определено време. Точно полезността на тази нова способност е силно дискутирана из фен форумите. Наистина почти удвоява ударната мощ, но при игра срещу повече от един противник рядко ще можете да я използвате повече от веднъж. Сравнително балансирана армия и генерали, които в подходящи ръце могат да доминират играта във всеки един момент.

GLA генерали, генералски умения и общи съвети

Като че ли най-малко промени са претърпели талибаните. Три генерала – спец по експлозивите, токсините и камуфлажа. На първия танковете правят голямо БУМ и нараняват пост смъртум враговете. Вторият си има най-големи проблеми срещу всички, защото сред основните му оръжия е антраксът, а както всички знаем, той почти не вреди на сгради и три-четири кули спират всички посериозни опити за атака. Чак третият, с възможността си да замаскира всички сгради, може да се определи като изключително полезен срещу врагове, разчитащи на супер оръжия и бомбардировки. Не можеш да уцелиш това, което не виждаш, пък и винаги е готино да пратиш врага за зелен хайвер да руши бутафорна база, докато мизерната ти групичка от танкове влиза в неговата. По принцип талибаните са с най-евтина, най-слаба и най-бърза техника. При тях тактиката е една: тотална вено трябва да е в обсега ви на видимост. GPS Scramble пък за бая дъъг период от време замаскира всички войски в определен радиус, докато не атакуват. Достатъчно, за да ги прекарате в гръб и да унищожите електроцентралите на врага или да избиете пехотата му. Задължителен е ъпгрейдът за автоматична поправка на войските ви и генералското умение за получаване на кеш след всеки фраг. Jarmen Kell пък си остава най-добрият герой на всички времена и успешно неутрализира пехотата и машини.

Основният проблем на GLA е липсата на авиация и преки унищожителни генералски умения. Затова и не трябва да проточвате много играта. Въпреки че няма по-добри AA войски в играта от техните, ръш от Helix-и или Aurora бомбардировачи е неспасяем. Умните играчи баламосват противника, докато не го взри-



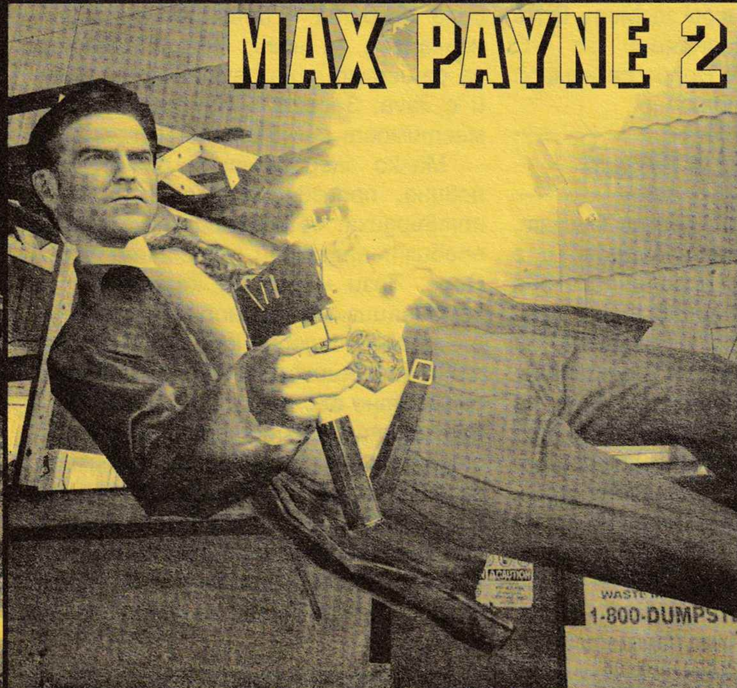
преса на врага. Избивайте му работниците, крадете му ресурсите, строите капани в средата на базата му или му вкарайте 10 невидими пехотинци, които да откраднат главните сгради. Грешка е да оставите да се стигне до открит сблъсък – ще загубите. Правилната комбинация на Скорпион танкове, SCUD платформи и Quad Canon-и би трябвало да ви доведе до победа по въздух и земя. Не забравяйте, че в системите от подземни тунели можете да вкарвате не само пехота, но и машини. Защитата на базата ви може да се състои от стратегически разположени бункери: в момента, в който ви нападнат, просто изкарвате войските си, отблъсквате атаката и отново ги прибирате. Двете нови генералски умения ви позволяват да построите за секунди тунел на произволно място от картата. Единствят. Буквално. Мотоциклетите имат две предимства – невидими са и могат да минават през скали. Качете два терориста на мотоциклети – и всяка кула е вече в миналото, четирима – и фабриката на врага си заминава, а с шест противникът остава без команден център.

За заключение мога да добавя само, че няма най-силен генерал/армия/нация. Всичко зависи от играча. Просто разликата между добрия и лошия играч е в микроменидмжънта. Гледайте как компютърът си управлява войските и вижте дали можете да го правите със същата скорост. Ако в даден момент повече от половин минута (без първите 3 от играта) не правите нищо (не се биете, не завземате нови ресурсни депа, не тормозите врага и т.н.), значи нещо в стратегията ви куца.

Георги Панайотов

HIDDEN & DANGEROUS 2

Натиснете [~] , за да отворите конзолата и напишете в нея:
giveitem (име на предмет) – дава ви избрания предмет
Предмети:
AQUALUNG, ARISAKA, ARISAKAOPT, BACKPACKGB1, BACKPACKGB2, BACKPACKGB3, BACKPACKGER, BACKPACKRUS, BAR, BAZOOKA, BINOCULARS, BRENGUN, CAMERA, CARBINE, CLUMMYBOMB, COLT, DEGTYAREV, DELISLE, DYNAMITE, ENFIELD, EXPLOSIVESBAG, GARAND, GRENADE36, GRENADE69, GRENADEGER, GRENADEJAP, K98, K98OPT, KNIFEGER, KNIFESAS, LEE, LEEOPT, MAGNETICMINE, MEDIKIT, MEDIKITBIG, MINE, MOSIN, MP40, MP44, PANZERFAUST, PARABELLUM, PPS, SHOTGUN, SPAGIN, SPRINGFIELD, SPRINGFIELDOPT, STENGUN, STENGUNSIL, TAISHO, TANKMINE, THOMPSON, TOKAREV, WIRECUTTER, ZB26
happyammo 1 – включва неограничени амуниции
happyammo 0 – изключва неограничени амуниции
heal # – променя здравето ви с числото#
hydroshock – плувате спокойно
kill – умирате мигновено



MAX PAYNE 2 - THE FALL OF MAX PAYNE

Стартирайте играта с "maxpayne2.exe -developer", след това натиснете [~], за да отворите конзолата
clear – Изчиства конзолния прозорец
clr – Изчиства конзолния прозорец
coder – God mode, всички оръжия, здраве, неограничени амуниции
god – God Mode
mortal – Изключва god mode
getallweapons – Всички оръжия
quit – Излизате от играта
showfps – Показва fps rate
showextendedfps – Показва поподробен fps rate
getberetta – Получавате beretta с 1000 амуниции
getbullettime – Влизате за постоянно в bullettime
getcoltcommando – Получавате coltcommando с 1000 амуниции
getdeserteagle – Получавате Desert Eagle с 1000 амуниции
getdragunov – Получавате Dragunov с 1000 амуниции
getgraphicsnovelpart1 – Къмсцените от 1 част
getgraphicsnovelpart2 – Къмсцените от 2 част
getgraphicsnovelpart3 – Къмсцените от 3 част
gethealth – Получавате 1000 здраве
getingram – Получавате Ingram с 1000 амуниции
getkalashnikov – Получавате Kalashnikov с 1000 амуниции
getmolotov – Получавате Molotov cocktail с 1000 амуниции
getmp5 – Получавате MP5 с 1000 амуниции
getpainkillers – Получавате 1000 painkillers
getpumpshotgun – Получавате pumpshotgun с 1000 амуниции
getsawedshotgun – Получавате sawed-off shotgun с 1000 амуниции
getsniper – Получавате снайпер 1000 с амуниции
getstriker – Получавате striker gun с 1000 амуниции
jump10 – Скачате на височина 10
jump20 – Скачате на височина 20
jump30 – Скачате на височина 30
help – Дава списък с командите

Игра с голата Мона

С десния бутон кликнете на шорткъта на Max Payne 2. В графата Target: line, добавете това към края: -developerkeys (не забравяйте да сложите спейс преди него, или няма да работи). Сега като включите играта с клавишите [page up] и [page down], ще можете да сменяте модела на Макс с моделите на другите персонажи от играта, включително и с този на изцяло рендатата Мона без дънките.

Други команди, които ще се активират, са:

C – Избор на режим на камерата
Ctrl + PgUp – Смяна на текстурите
Ctrl + PgDn – Смяна на текстурите
Home – Увеличава скоростта на играта
End – Намалява скоростта на играта
Insert – Телепортира Max на следващия Start Point.
Delete – Телепортира Max на миналия Start Point.
F11 – Включва/изключва статистиките
F12 – Отваря конзолата
Left-Key – Външна камера – ляво
Right-key – Външна камера – дясно
Up-key – Външна камера – напред
Down-Key – Външна камера – назад

UFO - AFTERMATH

За да активирате чийтовете, намерете "config.cfg" файла в директорията на играта, отворете го с Notepad и добавете следното:
KEY "cheats" BOOL TRUE
Влезте в играта и отворете конзолния прозорец (натиснете [Shift]+[~]):
godmode – Включва god режима
quickvictory – Автоматично печелите мисията, но губите всички предмети, намерени в нея
quicklose – Губите мисията
destroyobj – Унищожава предмета под курсора
visibility – Показва зоната на обхват на водача на взвода
hitpoints – Показва здравето на враговете
allplans – Показва пътя на враговете като този на членове от екипа ви
enemies – Показва всички врагове в зоната
heights – Показва нивото на терена
unitsashidden – Юнитите стават прозрачни
quickabsolutevictory – Печелите мисията с всички предмети
canparalyse – Премахва всички парализиращи ефекти от групата ви
cancontrol – Премахва всички mind control ефекти
flare – Осветява групата ви
scenemode – Смяна на текстурите
door – Отваря всички врати в нивото
snow – Започва да вали сняг
От контролния център:
HIREUNIT <- Добавя нов член в тима ви
ALLITEMS <- Дават ви се всички оръжия
FINISHRD <- Завършвате моментното проучване

MIXED NEWS

ВИРУС-МИРУС

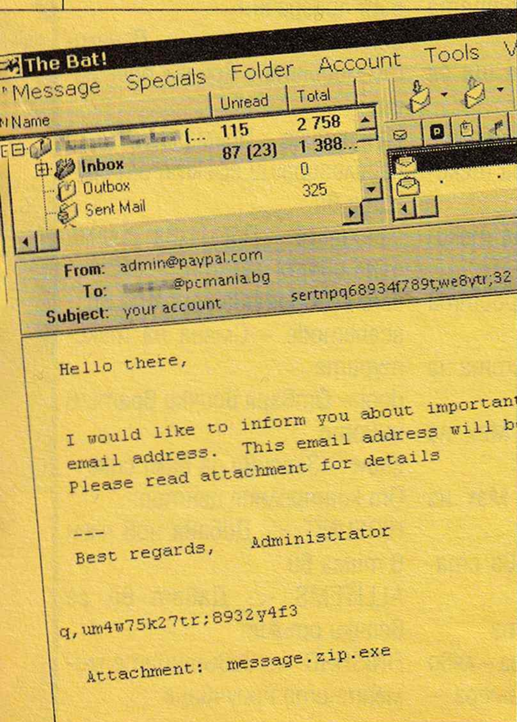
20 години по-късно

През този месец омразните на много PC маниаци и любимите на много freaks вируси, празнуват 20 годишен юбилей. За техен баща се счита американският студент Фред Коен, който за първи път е нарушил сигурността на minimachine PC-тата през далечната 1983 година. Сега вирусолозите познават над 60000 вируса, които създават главоболия на голяма част от ползвателите на компютри.

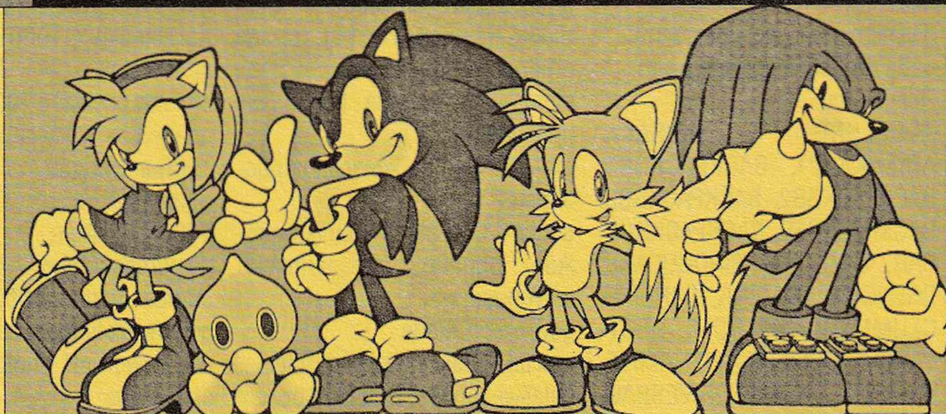
Опасен и хитър – Mimail

Последният вариант на хитрия червей Mimail работи със специален алгоритъм за кражба на данни на кредитни карти. Той се появява под формата на фалшива програма за сигурност, а всъщност докато вие се чудите откъде точно е дошло това писмо, данните на вашите кредитни карти заминават към пощата на автора на червея.

Гадта се цели най-вече в акаунтите на абонати на Paypal – популярен метод за заплащане с кредитни карти в интернет. Заразното писмо е със заглавие “YOUR PAYPAL.COM ACCOUNT EXPIRES” и надолу в него е обяснено, как акаунтът ви ще изтече и ще бъде закрит, ако не изпълните долупосочените инструкции. Най-лесният начин да се предпазите е да не се подчинявате на инструкциите и да не ползвате Outlook или Outlook Express – той е нещо като топло и влажно място за всички микроби... Опитайте The Bat!.



КОНЗОЛИ



Sega пускат ретро игри за свободен даунлоуд

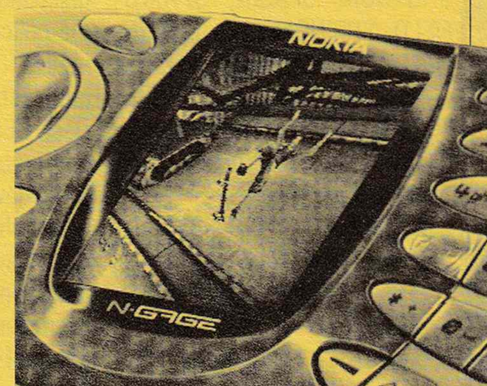
Този месец Sega пуснаха “Sega Game Honpo” – онлайн услуга, която позволява на геймърите, които имат носталгични спомени, свързани с конзолите Mega Drive и Genesis, да се запишат и да свалят стари игри за тези платформи. Месечната такса е 1000 йени (около 9$) и след като сте регистрирали свой акаунт, имате свободен достъп до всички налични заглавия. Всички геймки, които са на разположение за даунлоуд, са 16 битови и спокойно могат да се играят на PC. Sega Game Honpo стартира на 20 ноември, като засега ще е на разположение само в Япония.

За момента наличните игри са около 30, но скоро в базата данни ще можете да намерите повече от 100 заглавия. Авторите на този проект не отричат и възможността скоро да направят нови игри за Mega Drive и Genesis, предназначени за PC геймъри. Sega Game Honpo се намира на http://sega-gamehompo.jp

Незащитен PS2 в Китай

Сигурно много от вас си мислят, че PS2 е фрашкан със защити и е почти неуязвим за пиратите. Това обаче се оказа не точно така, специално за конзолите, подготвени за внос в Китай. Излиза, че в страната на софтуерното пиратство Sony са на път да пуснат конзола без никакви защити, уязвима дори на пирати-аматьори. Според анализаторите, този ход е свързан с плановете на японския гигант да интегрира игралната система в Китай бързо и със сериозни приходи за кратко време. Още повече, че така пиратството ще бъде стимулирано и властите ще имат възможност да хванат следите на кракерски групировки по-лесно.

Игрите за Nokia N-Gage кракнати



Според Spong.com защитата на гейм-кертриджите на Nokia N-Gage е била разбита и вече игрите, предназначени за него, могат спокойно да се играят и на други модели GSM-и с Java. Засега е потвърдена съвместимост със Siemens SX1.

Малко след като се появи тази новина, производителите от Nokia потвърдиха, че кракери са успели да пробият антикопи защитата на N-Gage. Този модел на компанията е комбинация между мобилен телефон и GameBoy-подобна конзола. Те освен това съобщиха, че вече работят съвместно със силите на реда, за да редуцират пиратството и разпространението на игрите. Геймките за този модел се търгуват на цена $35 – $40, доста повече от средната цена на незащитена Java-игра – $20.В следващи броеве на PC Mania, очаквайте ревюта на игри за N-Gage.



Пето издание на БГ сайт

Проведе се конкурсът "БГ сайт" (www.bgsite.org). Организаторите празнуваха петата годишнина, като в него участваха 283 сайта в 9 различни категории. До финала са допуснати участниците, получили минимум 8 гласа на журито, което е оценявало сайтовете в продължение на един месец. Най-много бяха претендентите за категориите "Корпоративен сайт" и "Онлайн услуги и комуникации". Освен жури, за сайтовете гласуваха и над пет хиляди човека онлайн. Тази година интересът към конкурса беше твърде слаб, което накара някои специалисти в областта на българския уеб да предрекат, че това е може би последното издание на проявата.

Ето и наградените по раздели:

Електронен магазин
Парфюмерия Конкорд
http://www.parfum.bg/

Електронно издание
Българска телеграфна агенция
http://www.bta.bg/site/bg/index.shtm

Корпоративен сайт
Арома
http://aroma-bg.com/

Личен сайт
Vataff Project
http://www.vataff.com/

Институционален сайт
Официален сайт на Варненското оперно филхармонично дружество
http://operavarna.bg/

Онлайн библиотека
Българският HIV/СПИН сайт
http://www.aidsbg.info/

Онлайн услуги и комуникации
Българските карти
http://www.bgmaps.com/

Портален сайт
aBto.bg/
http://www.abto.bg/

Развлекателен сайт
TeenProblem
http://www.teenproblem.net/

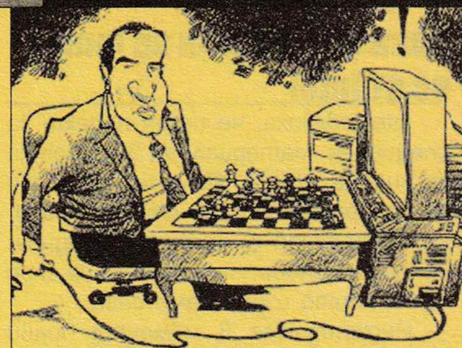
Какъв е ръстът на интернет?

Ръстът на интернет потреблението в България за периода 1999-2001 г. е 163 процента, показва изследване на Центъра за икономическо развитие. За 2003 г. потребителите са вече 12-14 %. По ръст на броя компютри на глава от населението страната ни изостава, като за периода 1998-2000 г. той е 33 процента. По-малката наситеност се компенсира заради предлагането на публичен достъп на компютърни услуги (интернет и геймзали).

Ново от M-Tel

Българският GSM оператор M-Тел стартира от началото на месец ноември нова услуга – GPRS. GPRS е технология-надстройка на съществуващата GSM-мрежа, която позволява по-високи скорости на пренос на данни през мобилния телефон. Ползата от подобно нововъведение е възможността да използваш мобилния си апарат за достъп до интернет от произволна точка извън дома или офиса – дори и на горска полянка, в случай че има покритие на телефона. GPRS е пуснат с едно условие – макар и безплатен до края на годината, той е достъпен само за големите корпоративни клиенти на компанията. Така или иначе те ще бъдат и основните клиенти на услугата. За собствениците на по-нови GSM-и ползата ще е съществена – постоянния достъп до интернет, ще позволи ползването на ICQ и IRC от телефона, даунлоуд на Java-игри, MMS-съобщения...





Каспаров пада от машина...

След тежка тричасова игра гросмайсторът Гари Каспаров направи нищожна грешка и естествено, компютърният му противник се възползва и малко след това го победи. Така завърши втората среща между Каспаров и X3D Fritz – компютърно управляван противник, с доста високо AI. Тази загуба на руския шахматист го поставя в неизгодна позиция, защото първата игра между човека и машината завърши на равно. Така за сега X3D Fritz има 1.5, Каспаров само 0.5 точки. До края на партията остават още две игри.

Осъдиха Джаз-мена

Американският окръжен съдия Хауърд Матц осъди 24-годишния Racine на 1000 часа обществено полезен труд и глоба от $2000 долара. Racine, който е известен в хакерските среди като John Buffo, се размина толкова леко, защото се разкая пред съдията и обеща писмено, че повече никога няма да атакува сайтове. Той бе обвинен за атаката на сайта на Ал-Джазира по време на войната в Ирак. Катарската телевизия обаче отказа да приеме присъдата на американските власти, защото според тях, финансовите им загуби, регистрирани след атаката, възлизат на много повече от 2000$.

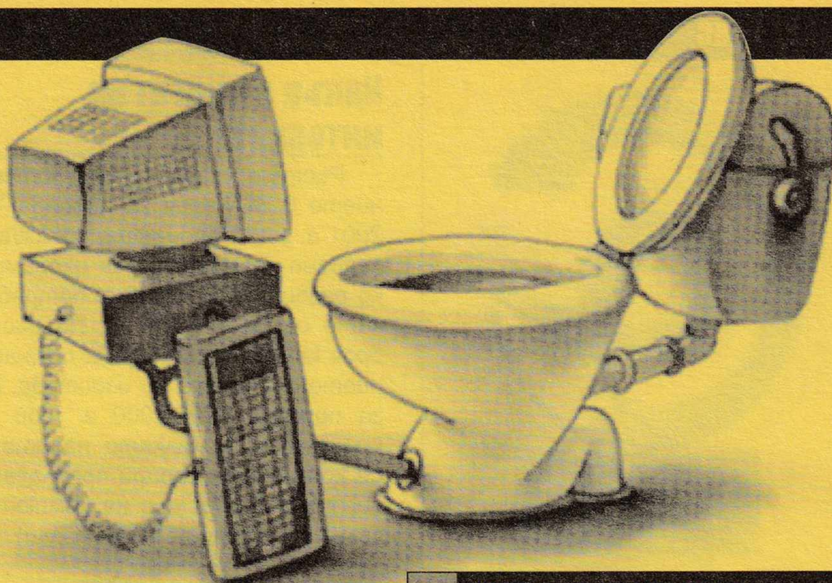
Е-атака над Мосад

Израелец бе обвинен, че е нанесъл щети на сайт за набиране на агентурен апарат за Мосад – това е най-голямата разузнавателна агенция в Израел. 23-годишният извършител, който в момента бива идентифициран, е осъден от съда в Йерусалим за нарушаване на достъпа до засекретена информация и най-вероятно ще лежи дълго на топло...

Нова технология за чипове от Intel

Intel обявиха, че имат проект за специален материал за изработка на чипове, който обаче ще се появи на пазара не по-рано от 2007 година. Причината е, че той е предназначен за чипове, три поколения след тези, които използваме сега.

Индустрията в момента прави скок към технологията с размер на транзисторите 90 нанометра, след няколко години преходът ще бъде към 65 нанометра, а едва през 2007 ще видим чипове с 45 нанометра технология. Новата материя е предназначена точно за тази трета стъпка в еволюцията. Засега повечето чипове ползват силициев двуокис, който безспорно не е най-надеждното средство.



Игрите водят до пристрастяване 100%

След редица проучвания и експерименти, спонсорирани от Yahoo, учени откриха, че геймenето на компютърни игри повлиява мозъчна активност в зоните, които се активират от алкохола и някои наркотици.

За разлика от опасните медикаменти обаче, за гейминга не е открито потискащо психофармакологично средство, което да неутрализира негативните поведенчески ефекти на този процес – един от най-сериозните е агресия. Учените започнаха да проявяват болен интерес към компютърните игри, след като през изминалите няколко години много геймъри проявиха антисоциално поведение на публични места. Сега те са се насочили към анализиране на тези странни феномени, продиктувани от електронните забавления. Фактите говорят, че много от геймърите се считат за пристрастени, което води до сериозни личностови изменения и дефекти.

Тежко зависимите играчи признават, че прекарват по средно 17-26 часа на седмица. Сред тях най-много са тези, зарибени по онлайн гейминга. Най-рисковата група обаче са децата на възраст около 10 години, които са между 12-40% в различните общества.

Други изследователи пък твърдят, че разтоварването с компютърни игри на работното място е полезно. Така заявяват в изследване, проведено Би Би Си, учени от университета в Утрехт, които са наблюдавали как се отразяват компютърните игри на служителите в холандска застрахователна фирма. Сред регистрираните ефекти са повишаване производителността на труда и удовлетвореността на служителите. Те идват сутрин на работа усмихнати, не крушкат и работят по-съвестно, трудейки се за общото капиталистическо благо. Крайното заключение е, че играейки, хората се разтоварват и са изпълнени с положителни чувства към службата си. Една игра на пасианс например може да бъде използвана като почивка и за възстановяване на ума.

Final Fantasy Radio

Какво ли не се случва по света в последно време. Ето например стана ясно, че благодарение на Square Enix вече съществува радио Final Fantasy! Тя е на разположение през America Online's Radio Network на адрес http://www.live 365.com/stations/107413. Чрез нея феновете на ролевите игри ще могат да слушат над двеста парчета от саундтраците на различните части.

Монети по "Властелинът на пръстените"

Правителството на Нова Зеландия е взело решение да пусне в обръщение серия монети с герои от "Властелина". Според тях така ще бъде стимулиран туризмът. Първата 50 центова монета ще бъде с Гандалф, а след нея се очаква да бъдат издадени ликовете на още 47 герои.

По непотвърдени слухове и нашето правителство се готви да издаде подобна серия, като първата монета ще бъде с Али Баба, а следващите с четиридесетте разбойници. :-)

Miranda 0.32

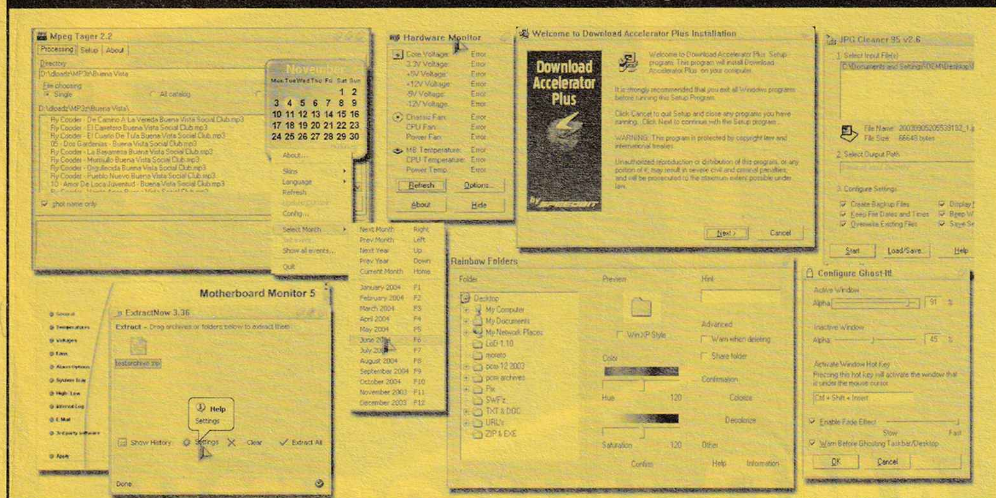
Miranda е чат клиент, който има основните характеристики и възможности на повечето негови конкуренти. С тази разлика, че е 10 пъти по-малък (0.78MB) и не отнема никакви системни ресурси. С него едновременно можете да чатите в: AIM, ICQ, IRC, и MSN мрежите. От официалния сайт [http://www.miranda-im.org] можете да изтеглите над 1500 plugin-а, skin-а, звуци и разни други екстри.

Total Commander 6.0

До скоро бе познат под името Windows Commander. Повече от година е Total Commander и ето, че има нова версия, която предлага много повече възможности от вградения в Windows-а Explorer. Разликите между версия 5.51 и чисто новата 6-та са достатъчно, за да почувстваме удобството от user friendly среда. Приятно впечатление правят Folder Tabs и възможността за копиране на бекграунд и автоматично преименуване на файлове още в процес на сору, ограничаването на скоростта при копиране, както и добавената команда Resume all при FTP трансфер. Официалният сайт на Total Commander е http://www.ghisler.com/.

BEST FREE SOFT

НОЕМВРИ 2003



DOWNLOAD ACCELERATOR PLUS v7.0.6.
http://www.speedbit.com/
Безплатен download мениджър. С доста екстри, което го прави достоен конкурент на FlashGet и GetRight. Прави преглед на zip файлове, разархивира ги, има вградена система за подобряване на даунлоад процеса, поддържа скинове и т.н. Е, рекламите, които въртят на една част от прозорчето, не са много кефещи, но се свиква..

AICON SUSHI v1.15
http://towofu.s5.xrea.com/
Малка алтернатива на Microangelo. Само 400kb, а може много. Позволява преглед на иконки във файлове *.exe и *.dll. Освен да ги видите, можете да отредактирате прозрачността на фона, да конвертирате икона и да я съхраните в *.png или в формат *.icn.

RAINLENDAR v0.18
http://vapaa.dc.inet.fi/~rainy/Rainlendar.html
Десктоп календар с функция за напомняне на бъдещи събития. Само с няколко клика на мишката, нагласяте събитието, за което искате да имате напомняне, какво да е то като тип и Voila! Не изисква инсталация, поддържа скинове и полупрозрачност.

JPG CLEANER v2.6
http://www.rainbow-software.org/
Малко утилче за "почистване" на jpg файлове. Това е служебната информация, вкарана от програмата, с която сте записали картинката. Photoshop например оставя следната информация "File written by Adobe Photoshop, Creator: PolyView® Version 3.32 by Polybytes, LEAD Technologies Inc. V1.01". JPG Cleaner премахва подобната информация и респективно намалява JPG-а без загуба на качество! Може да обработва както 1 файл, така и директория с картинки. Има превю, а в настройките може да се избере триене или запазване на оригинала и папка, в която да се съхрани почистеният вариант.

RAINMETER v0.9
http://vapaa.dc.inet.fi/~rainy/Rainmeter.html
От същия автор като горната. Динамично отчитане на заетостта на процесора, паметта, мрежовия трафик, свободното място на дисковете и подобни полезни за знаене неща. Отново поддръжка на скинове, отново безплатна.

RAINBOW FOLDERS v1.02
http://www.rainbowfolders.k7.pl
Ако искаме да оцветиме папките, това е простото решение. Пускаме програмката, избираме папката, желания цвят и наситеността му, потвърждаваме и гледаме резултата. Освен това може да напишем и описание към иконата, което да излиза ако задържим маркера на мишката над нея. Научно е доказано, че цветовете носят асоциации. Ето сега и PC доказателство. Ако боядисате няколко фолдера, ще видите колко полесно ще ги намирате във Folder View на Explorer.

MPEG TAGER v2.1.
http://ironsite.narod.ru/
Сканира директории с mp3 и ги преименува според вътрешната информация (tag). Работи с ID3 версия 1 и 2. Работи много бързо - за 15 минути 30 гигабайта!

EXTRACTNOW v3.36
http://nmoin.brinkster.net/en/
Неголяма програмка за масово разархивиране. Поддържа ZIP, RAR, ACE, JAR, ISO, IMG, IMA, IMZ, BIN, MP3 (MP3 къмWAV), LHA, LHZ. Изглежда просто - пльокВате архива в прозореца, казвате къде да се разархивира и готово. В настройките може да асоциирате формати с програмата, папка, в която да слага разпакетираните неща и дори закачане към контекстното меню, излизащо при обратен клик на мишката върху архив.

HARDWARE MONITOR v1.6
http://www.rainbow-software.org/
Утилче за следене на температурата на дънната платка, процесора, и хардовете. Следи още напрежението и скоростта на вентилаторите. Нищо особено, но полезно и free.

MOTHERBOARD MONITOR v5
http://mbm.livewiredev.com/
По-яка версия на горната програма. Поддържа в допълнение плъгини и има възможност при превишения на стойностите да оповестява със звуков сигнал.

GHOST-IT! v1.0.4
http://home.rochester.rr.com/artcfox/GhostIt/
Безплатно приложение за създаване на полупрозрачни прозорци. Може да избираме прозорец и степента му на прозрачност. Голяма само 11 кб. Кротко седи в system tray и не взема памет, а помага и прави досадните прозорци малко по-забавни. За нещастие при повече прозрачни прозорци всеки Windows има навика да се задъхва.

HDCLEANER v2.334
http://home.tiscali.de/kurtzimmermann/mainpage_e.htm
Комплект програмки за чистене на харда. Позволява махането на файлове по тип (*.tmp, *.old, *.~~~), предлага почистване на кукита, history и cashe на IE. Може да търси и премахва дубликати на файлове. Почистване на свободното място от остатъчни парчета от файлове. Притежава и вграден почиствач на регистрите.

И както става традиция, безумната програма на броя:

MOUSEWAY v1.2
http://ironsite.narod.ru/
Измерва "пътя", който е минала мишката ви по бюрото докато бродите по прозорци или игри.

-=yellow.pages.pc.mania.team=-

Които играе, зло не мисли, които не играе – да му мисли!

AMD чипсети и платформи

Когато през 1999-та година на пазара се появиха първите Athlon процесори, проблемът беше с намирането на дънна платка, в която да се поставят. От една страна, единственият чипсет беше AMD750 (751 северен мост и AMD756 южен; стабилен и относително бърз, но скъп и с ограничени възможности), а, от друга, Intel неофициално заплашваха производителите на дънни платки, че ще им намалят драстично или направо спрат доставките на жизненоважните Intel 440BX и i810 чипсетите за Pentium3. Днес ситуацията е коренно различна – Intel отново опитаха да сплашат производителите, но единственият, който се поддаде, бе Supermicro. Явно AMD вече се разглежда като достатъчно стабилен партньор и влиянието на Intel не е толкова абсолютно колкото през 1999-та, след случая Rambus срещу DDR. Освен това, поради неколкократните забавяния на премиерата на Opteron/Athlon64, разработчиците на чипсети имаха достатъчно време да се подготвят и в момента всички освен ATI предлагат по един-два модела с най-новите възможности като SerialATA и др.

AMD

Чипсетът 8000 на AMD е предвиден основно за работни станции и сървъри – засега няма обявена дънна платка за настолни PC-та с AMD8000. Чипсетът се състои от три чипа – 8111, отговарящ за входно/изходните функции (южен мост) и два "северни моста" – 8151 и 8131. Той като и трите чипа използват HyperTransport връзки, е възможно на дъното да се свържат и комбинират по произволен начин с един или няколко процесора: 8111+8151+Opteron+Opteron+8131, Athlon64+8131+ 8151+8111, Opteron+8131+8111, Athlon64 +8151+8111. Също така, естествено могат да се свързват и с други HyperTransport-чипове.

8151 в посока "към процесора" има HT връзка с максималната за Opteron/A64 скорост до 6.4GB/s = 2x16bit@1600MHz, а в посока "към южния мост" (или друг HT-чип) – до 1.6GB/s = 2x8bit@800MHz. Единствената функция, която предоставя, е AGP8x порт за графични ускорители.

8131 в посока "към процесора" има HT връзка със скорост 6.4GB/s, а "към южния мост" – 3.2GB/s (2x8bit@1600MHz). Съдържа два PCI-X 1.0/PCI 2.2 контролера, поддържащи всеки по максимум 5 слота, работещи на 33MHz, 66MHz, 100MHz или 133MHz, 32-битови или 64-битови. Обикновено на дънните платки се поставя по един двуканален Gigabit Ethernet контролер (два 10/100/1000 Mbps full duplex RJ45 порта), който се свързва към един от двата PCI-X контролери.

Чипове като 8151 и 8131, които имат HT връзки и в двете посоки се наричат "тунели" – "AGP8x тунел" и "PCI-X тунел", но очевидно терминът "северен мост" ще разшири своето значение за пореден път.

8111 в посока "към процесора" (обикновено към друг HT-чип, например 8151) има HT връзка със скорост до 800MB/s (2x8bit@400MHz) и няма HT връзка в другата посока – 8111 е крайно устройство и HT шината се терминира в него. Поддържа повечето стандартни функции на южните мостове – USB2.0, 10/100Mbps Ethernet, 5+1 канален AC'97 звук и MC'97 модем, ACR/AMR слот, PCI2.2 контролер с до 8 32-битови/33MHz слота, ATA133 (UATA/IDE) контролер (2 канала/4 устройства), LPC шина за BIOS и SuperI/O чипове за остарели интерфейси като COM, LPT, PS/2 мишка и клавиатура и други, като изключим цената, която се обуславя от пазарния сегмент, към когото е насочен, единственият съществен недостатък е липсата на SerialATA портове, но това показва, че 8111 е по-скоро изостанал дизайн от предишно поколение.

ALi

През последната половин година ALi се опитват да се завърнат на чипсет-пазара. Обявени са няколко дънни платки с ALi M1683+M1563 (HyperTransport междучипова връзка) за P4, както и малко повече платки с най-новия им чипсет – M1687 за Opteron/A64 процесори.

Изглежда странно, че ALi използват AMD технология (HyperTransport) в своя Intel P4-чипсет, но това е обяснимо като се има предвид едно друго партньорство между двете компании – по неофициални данни северните мостове AMD8151 и ALi M1687 на практика представляват един и същи чип с различни надписи (и корпусът му е еднакъв с този на K6 процесорите). Южните мостове AMD8111 и M1563 също са със сходни характеристики, но M1563 добавя вградени интерфейси за Flash-карти (Secure Digital и Memory Stick), IrDA и HomePNA2.0 (1/10Mbps по телефонния кабел между стаите вкъщи). За съжаление тези добавки не са особено съществени и не могат да компенсират липсата на SerialATA.

nVidia

Новите чипсети на nVidia въобще не отговарят на репутацията, придобита с nForce2 – най-много вградени функции и най-добра производителност. Новите nForce3 могат да се похвалят с много малко неща – те са едночипови решения – нямат северен и южен мост – функциите им са комбинирани в един чип. Така се намалява цената и се улеснява разработката на дънните платки. Освен това имат три IDE/ATA133 канала (до 6 устройства). Засега обаче само Chaintech са обявили дъно, което предоставя и третия канал и ситуацията едва ли ще се подобри. От Nvidia казват, че nF3 поддържа SerialATA150, но това на практика не е така – имат предвид, че третият

ATA канал поддържа "overclock"-режим UDMA150 за включване на два UltraATA->SerialATA конверторни чипа, но този подход на закърпване на положението едва ли е най-добрият пък и засега няма дъно с такива чипове. Дъната с nF3 които все пак имат SATA портове, използват PCI-базирани чипове – най-често Silicon Image или Promise – които съответно са ограничени откъм пропускателен капацитет. Други, обявени от nVidia функции, са "Enterprise Class Networking" (firewall защитни функции на ниво драйвер и др.) и RAID (0, 1, 0+1) "както с UltraATA, така и със SerialATA". Изяснихме въпроса, че SATA въобще няма в nF3, но поддръжката на RAID при UATA засега е наистина уникална nVidia-функция. Засега драйверите (ForceWare 3.13) не предлагат такива възможности, но в скоро време се очакват нови версии. Поддържат се USB2.0, PCI, AGP8x, LPC и т.н.

Обявени са няколко nF3 модела – nForce3 Pro и nForce3 150, които са идентични, но уж "поддържат" различни процесори: nF3Pro – Opteron/A64FX, а nF3-150 – Athlon64. Както знаем, всички тези процесори са с HT интерфейс и се "поддържат" от всеки HT-чипсет, стига съответната дънна платка да има необходимия цокъл (Socket940 или Socket754). Освен това се предлага и nF3 Go150 – същият чип, но с активирани PowerMizer/PowerNOW! енергоспестяващи функции и предвиден за преносими компютри DTR Athlon64.

nF3 се радва на популярност сред производителите на дънни платки - най-вече благодарение на старата слава на nF2. Тази популярност обаче далеч не е оправдана:

При Opteron/A64 контролерът на паметта е вграден в процесора и съответно производителността зависи в много малка степен от използвания чипсет. От по-голямо значение е доколко е оптимизиран BIOS-ът. Стабилността на системата също се определя по-скоро от опроводяването на дънната платка, отколкото от използвания чипсет.

Тоест производителността на nF3 не се различава от тази на конкурентите (VIA и SiS), а освен това и много от възможностите на nF2 липсват в nF3! Няма втори Ethernet контролер (DualLAN), няма SoundStrom APU звуков процесор, вместо това се използва обикновен софтуерно управляван AC'97. Очаква се едва следващият nForce3 – 250 да поддържа съвременните стандарти като SerialATA (истински 4 порта, два повече от конкурентите) и Gigabit Ethernet. За съжаление изглежда, че SoundStrom отново ще бъде пропуснат. nVidia опипват почвата за пускането на евентуален PCI-вариант на SoundStrom – като конкурент на SoundBlaster Audigy2, което определено е крачка назад – надценката за MCP-T/D южните мостове със SoundStrom е доста по-малка от цената на външна PCI звукова платка.

nForce3 е уникален и с една друга своя особеност – той е единственият Opteron/A64 чипсет, чиято HT връзка в посока "към процесора" не поддържа скорост 6.4GB/s, а е ограничена до по-малка! Наистина пълните 6.4GB/s не могат да се оползотворят все още напълно и при всичкото това осакатяване не бива да се учудваме, че и скоростта на HT връзката е пострадала: 8bit+16bit @1200MHz или общо 3.6GB/s.

VIA

За своя Opteron/A64 чипсет VIA използват добре познатия южен мост VT8237. Той поддържа 8 броя USB2.0 портове (дотук описаните чипсети бяха с по 6), PCI, 10/100Mbps LAN, 5+1 канален AC'97 звук и MC'97 модем, два ATA133 канала и т.н. Отличава се със SerialATA поддръжка (2 порта) и RAID нива 0 и 1 за SATA дисковете. Не поддържа RAID при ATA133 дисковете и няма вграден Gigabit Ethernet контролер. Много от дънните платки идват с допълнителен такъв, който за съжаление се свързва към PCI шината и е ограничен от нейната скорост (133MB/s), която освен това споделя и с други устройства. Един Gigabit Ethernet контролер теоретично има пропускателен капацитет 1000Mbps и в двете посоки (full duplex), т.е. общо 2000Mbps (250MB/s) и му трябва наймалко 66MHz/32bit или 33MHz/64bit PCI, а най-добре ако е вграден в чипсета (в северния мост като Intel CSA или в южния, използвайки бързата междучипова връзка).

Подобно на nVidia, и VIA правят условно разделение "K8T800 for Server/Workstation" и "K8T800 for Performance PC" като първият "поддържа" двупроцесорна работа с Opteron 2xx/8xx а вторият уж само еднопроцесорна. Реално връзката между процесорите се осъществява между техните HT връзки и чипсетът няма нищо общо.

SiS

Подходът на SiS е много близък до този на VIA – взели са най-новия си южен мост SiS964 (който има същите възможности като VT8237) и са разработили северен мост SiS755 с AGP8x и 6.4GB/s HyperTransport връзка към процесора. SiS755 и SiS964 са свързани посредством 1GB/s MuTIOL. Освен по-бързата междучипова връзка чипсетът на SiS има и много добър ATA133 контролер, който дава по-добри резултати от този на VIA (вероятно и за SATA150 интерфейсите им важи същото).

SiS не остават по-назад от VIA и nVidia и също обявяват фиктивни модели – "SiS755FX за Athlon64FX" и "SiS755 за Athlon64". Дори стигат по-далеч и обявяват скорост до 1GHz DDR (2000MHz) за HT връзката на SiS755FX за разлика от 800MHz DDR при SiS755. Такава 1000MHz (2000DDR) HyperTransport връзка все още даже не е специфицирана в www.HyperTransport.org, така че поскоро е грешка, отколкото неволно издаване на скоростта на някакви бъдещи A64FX процесори.

Докато Nvidia заедно с останалите неща са орязали и вграденото GF4MX видео, SiS напротив – обявявиха първия чипсет с вградено видео за Opteron/A64: SiS760. Той представлява SiS755 с добавен "Ultra256" SiS330 графичен ускорител. Xabre80, горе-долу на нивото на GF4MX, а поддържа и наполовина DX8 – PixelShader 1.3, но не и VertexShader. Предишните чипсети на SiS с вградено видео използваха по-стария "Real256" SiS315.

Единственият недостатък на вградения в процесора контролер на паметта е това, че ако се използва чипсет с вградено видео (без собствена памет съответно), той трябва да използва HT връзката към процесора, за да работи с паметта и тази допълнителна стъпка няма да се отрази добре на графичната производителност. В далечна перспектива този проблем ще се реши като графичният ускорител се вгради в процесора и тогава той ще получи бърз достъп до паметта. Тази перспектива обаче е твърде далечна, засега е немислимо обединението на многомилионните GPU и CPU. SiS760 решава проблема с достъпа до паметта по друг начин – просто като всяко обикновено GPU към него може да се свърже собствена памет (32MB или 64MB), която не се споделя с процесора и останалите устройства, а си е само за GPU-то и може да работи с по-големи честоти от DDR400. Естествено, за целта трябват чипове памет, запоени на дъното, които ще го оскъпят. Затова е запазена възможността да се жертва производителност като се използват до 128MB от системната RAM, преминавайки през HyperTransport и през процесора.

Стоян Спахиев

Предварително се извиняваме на евентуално засегнатите от тематиката на текста, които молим да погледнат въпроса от научна гледна точка и оценявайки любопитните (почти забавни на моменти) факти, представени като резултат на това статистическо изследване, да се замислят всъщност колко щастливи хора са, че не им се е случвало да имат занимания като долуописаните.



НАЙ-ГАДНИТЕ ПРОФЕСИИ

Красивата страна на всяка дейност е свързана с много светлина. Ама много. В науката светлината е от полилеите и прожекторите в тържествената зала, където се раздават Нобеловите награди. Освен около 1 милион долара в брой, хората на науката получават преживяването на най-върховния момент в своята кариера – публичното признание и уважение, както и малко слава – от нея се нуждаем всички.

Но преди славата научният работник минава през дългия път на познанието, който е изпълнен не само със симпатични асистентки, но и с годзилоподобни професорки, много лишения и разочарования. Съществуват обаче и такива професии в науката, за които е уместен въпросът "Кой, по дяволите, е измислил подобно мъчение за индивида?" Това са най-гадните занимания, онези най-големи унижения, на които хората се подлагат в името на парите, пардон, в името на науката. Списание Popular Science е разпитало повече от 1000 американски научни сътрудници за работата им. Резултатите са систематизирани, оценени и е направена класация на 18-те най-гадни професии. Представяме част от тях (най-добрите) и на вашето внимание. И въпреки всичко науката е куул (cool). Но това е друга тема за друг текст.

1. Оценител на аромата на човешките газове

Оценител на аромати е популярна професия в компаниите за производство на козметика (по-специално в областта на хигиената на устната кухина). Там хора с лош дъх издухват мощен повей с аромат на кофа за боклук в лицето на тестващия – преди и след употреба на "нашата нова паста за зъби", за да се провери нейната ефикасност. Гастроентерологът от Минеаполис Майкъл Левит отива по-далеч и провежда експерименти с отходни анални газове. За целта той е наел двама смелчаци, в чието лице се "изсипва" пресен аромат. Пресен, условно казано. Левит е открил 16 доброволци в отлично здраве, които да се нахранят първо с шарен боб, след което да поемат пъхнати тънки пластмасови тръбички в га(ъ)зопровода си. След всяко отделяне на газове въпросните били събирани в специални контейнери, гарантиращи целостта на аромата, ммм да... Процедурата продължавала по следния начин – оценителят сяда с минимум 100 проби пред себе си и започва да вдишва силно. Според броя на агонизиращи спазми в лицето му съдържанието на контейнерите се оценява по критерий за вредност и болест. След проведен химически анализ Левит е установил найзловонния компонент – водороден сулфид. Докторът защитава работата си с аргумента, че досега не са правени изследвания за ароматността на отделяните газове или лошия дъх. Когато ги има, те са признак на заболяване. Всъщност, и аз знам така – без за целта да е провеждан експеримент...

2. Мастурбатор в селския двор

Понякога учените се нуждаят от спермени проби на животни. Целта е да се изследва плодовитостта или възможностите за изкуствено осеменяване. За да получат семенните проби обаче, учените имат няколко "забавни" начина да сторят това – да вкарат електростимулатор в задника на животното, да поставят изкуствено влагалище върху члена му или да го направят по старомодния начин – чрез мануална стимулация. Последните два метода изискват специална подготовка на животното. Изкуствената вагина (ИВ) се използва най-вече при биковете, които са доста опасни – за "ръчна". Ръчната стимулация е най-популярна при прасенцата – от малки те са научени да се качват върху специална пейчица, докато добри чичковци правят нещо "там долу" с ръка в ръкавица.

3. Работник-лаборант в лаборатория със зарази

По време на кризите с ебола и антракса в медиите се разказваха истории за смелите учени, облекли специални костюми и влизащи в лаборатории, където правят експерименти и изучават смъртоносни патогени, за които не е познато лекарство или лечение. Самите учени всъщност са в тези лаборатории само от време на време. Наистина кофти работа се върши от общия работник за тези помещения, който влиза постоянно вътре по различни причини – например да почисти, да настрои или поправи оборудването и да провери херметичната изолираност на помещението. Въпросният младеж сменя и въздушните филтри на лабораторията, както и прочиства канализацията. А вирусчетата, милите, са летливи и понякога се загнездват по тези необичайни места. Надали има човек на земята, който да се занимава



с по-опасна и "смъртоносна" рутинна работа.

4. Технолог на храненето с фистула

Ветеринарите използват особен метод за изследване работата на червата на кравите и биволите. За целта те пъхат в огромния им стомах една тръба, наречена фистула и проследяват как точно функционират червата на животното, както и какви бактерии вършат полезната работа по смилането на целулозата от тучната зелена тревица. За целта обаче технологът с отговорната задача трябва да си напъха ръчичката вътре в кравата/биволицата. Бльок.

5. Изследовател-психолог на затворнически изнасилвания

Синди Стръкман-Джонсън е психолог. Една от първите, решила да направи проучване за истинския живот зад решетките. За целта тя е събрала екип от свои студенти и е започнала да събира интервюта от затворниците. Резултатите – всеки десети затворник е жертва на сексуално насилие. Но не броят и статистическата картина са шокиращи в случая, а обясненията в текстовете на жертвите и отчаянието, което струи от тях. "Това се случва всеки ден. Моля ви, моля ви, помогнете ми". Някои от студентите не издържали и напуснали проекта.

6. Астронавт

Да, астронавт. Според мнозина да бъдеш астронавт е най-добрата работа в слънчевата система, но тя крие и много рискове. Не става въпрос за риска от смърт. В тази работа трябва да дадеш всичко от себе си, да пожертваш много, дори да изтърпиш известни унижения. Астронавтите са известни с мъчителната си подготвителна програма: пъхат се в центрофуги, симулиращи космическия вакуум, при който човекът е подложен на натоварвания, десетократно по-високи от земното притегляне; постоянно са обект на изследване от страна на лекарите за състоянието на хората в безтегловност. И това не е всичко. Преди години, по време на полет, астронавтът Норм Тагард получил заповед да почисти клетката на животните в космическия кораб, докато той е в орбита край земята. Инженерите му гарантирали, че в клетките налягането ще бъде негативно, така че съдържанието им, произведено от 24 плъха и две пищящи маймуни да не изхвърчи в безтегловността. Обаче налягането било нормално и при отварянето на вратата на клетките се появил лек бриз... Цял ден по-късно капитанът на полета имал срещи от трети вид (лице в лице) с избягали изпражнения.

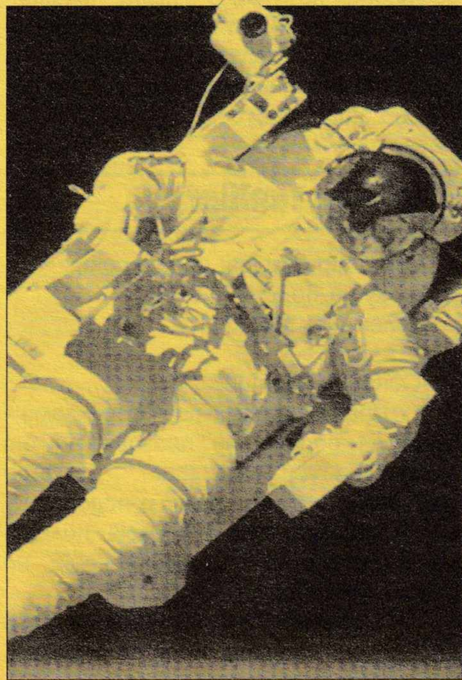
7. Брояч на рибните запаси

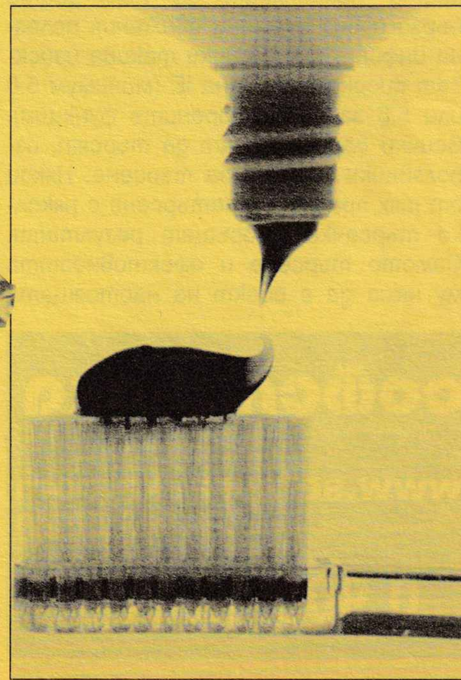
Има и такава професия. Върши се предимно от пенсионери, които седят в специални платформи в океана и регистрират преминаващите рибни стада. Едно кликване, една рибка, две кликвания – две рибки. През последните няколко години е регистрирано завръщането на пасажи със сьомга. Което е добра новина за броячите на рибата – вече могат да натискат средно бутоните на своите пултове по 300 пъти на час.

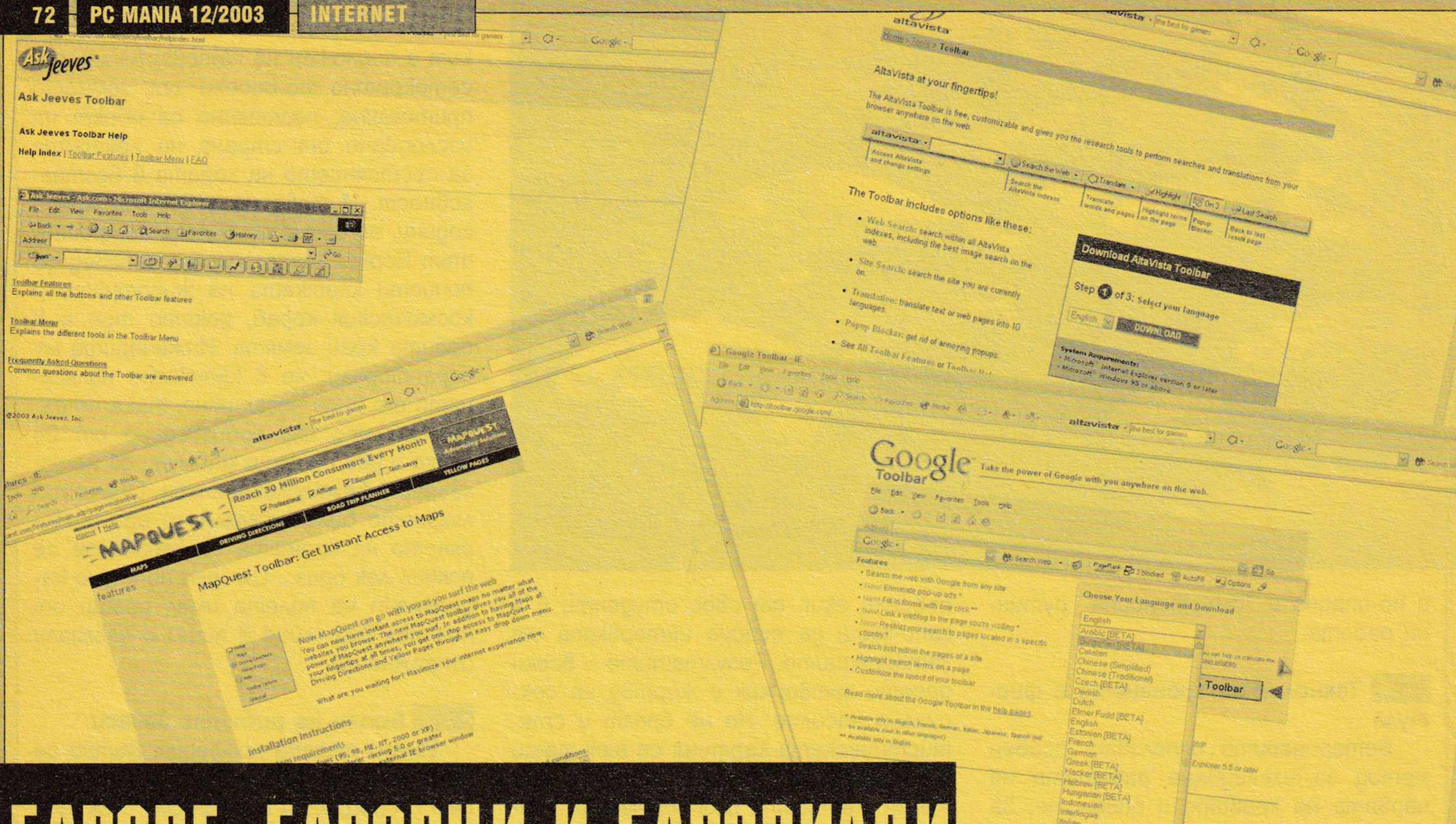
Тези, както вече бе споменато, са само една част от всичките, с които можете да се запознаете от статията в Popular Science. Онлайн вариантът се намира на адрес: www.popsci.com/popsci/science/article/0,12543,484153-1,00.html

Александър Бойчев









БАРОВЕ, БАРОВЦИ И БАРОВИАДИ

Част от питейните заведения гордо се наричат барове. Те обикновено са пълни със скъпи питиета, секси сервитьорки, сръчни бармани и разбира се, баровци. В тях се развиват така наречените баровиади. Демек баровец раздува на друг, каква е новата му кола, любовница, вила, моторница, телефон, секво... Дай боже, всекиму (както казваше баба ми)...

Но в настоящата статия става дума за друг тип барове. Това са малките карета в Internet Explorer, които позволяват да получаваме бързо и без излишни движения полезна информация. Всички такива изискват висока версия на IE (минимум 5.0 или 5.5 за по-разширените функции). Всички барове могат да търсят, използвайки машина за търсене. Някои от тях правят метатърсене с няколко търсачки и връщат резултати. Самото търсене и ефективността му няма да е обект на настоящата статия, тъй като още в PC Mania брой 1 от 2000-та година ставаше дума за това в материала за Search Engines.

AskJeevs Toolbar

URL: http://sp.ask.com/docs/toolbar/
текуща версия: 1.0.3
големина: 500 kb

Интересните функции тук са търсене в доста онлайн речници за дефиниция на думи и изрази, показване на карта, ако търсите географско понятие и зуум (увеличаване на част от страницата). Не че има защо, но защо не?

Google ToolBar

URL: http://toolbar.google.com/
текуща версия: 2.0.95
големина: 441 kb

Основни екстри:

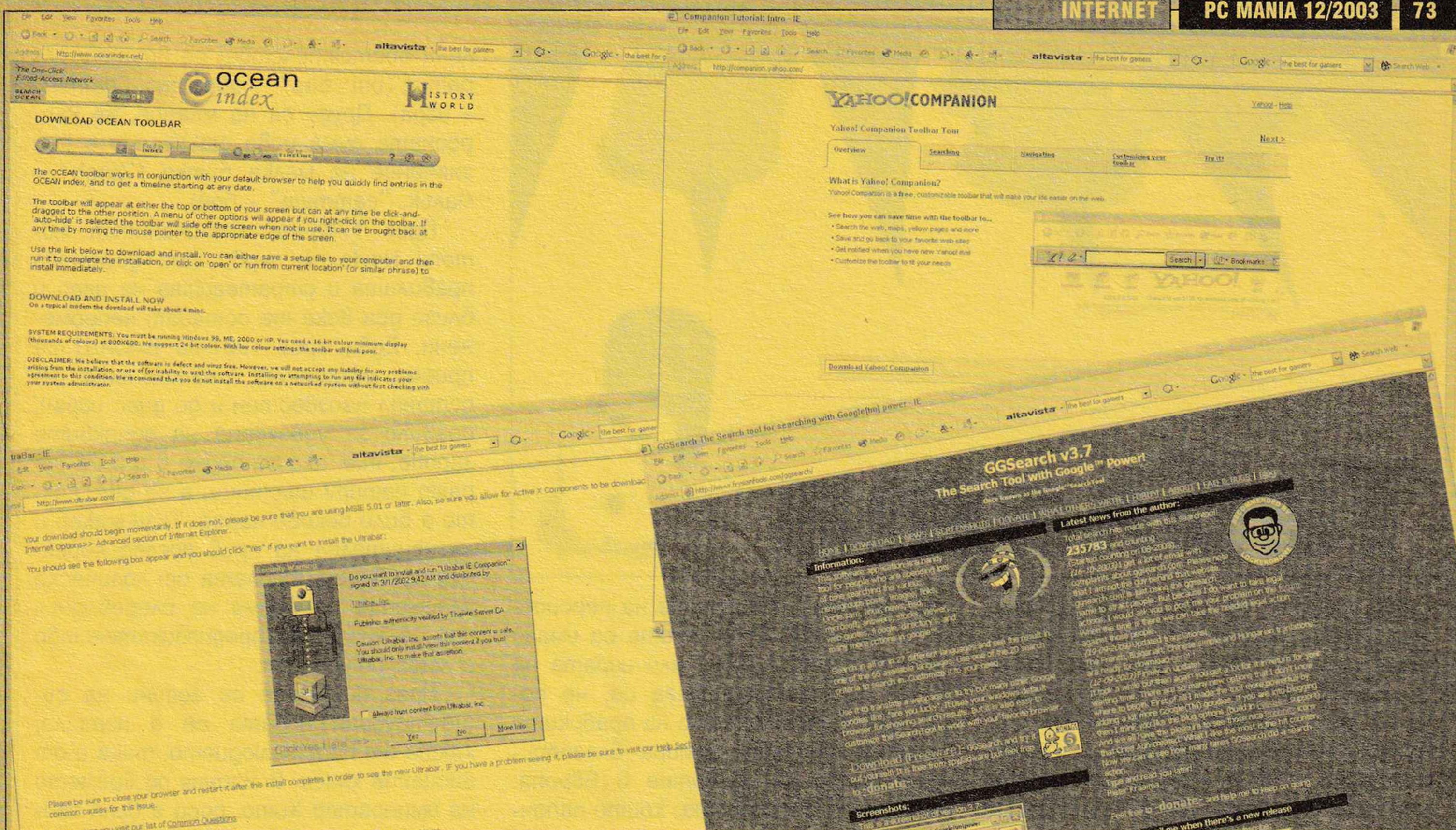
- Премахване на pop-up реклами - Край на досадните прозорчета от типа "Did you know that...", "Enlarge your pen*s with 4 inches" и подобни.
- Попълване на диалогови полета - нещо като Auto Complete на IE, но доста по-добро.
- Ограничаване на търсенето в определени страни. Например само в .bg зона или .bg и .ru. Полезно, ако не искате да видите стотици чуждоезични страници.
- Търсене само в страниците на настоящия сайт. Може да рови не в целия World Wide Web, а в зададен сайт.
- Осветяване на търсената дума или фраза. Подчертаване с избран от вас цвят за по-лесно ориентиране.
- Настройване на вида на тулбара. Може да виждате само тези бутончета, които желаете.
- Web Page вид на документи от типа .pdf. Това е файлов формат, разработен от Adobe. Може да съдържа картинки, текст, организирани на принципа на книга - със съдържание и линкове в него. Много удобен и малък. Станал е нещо като лидер в размяната на ръководства и специализирани книги.

И като за финал - Google ToolBar има независимо разработена версия и за Mozilla, което с Opera са двата основни браузъра на компютрите с неMicro$oft-ските операционни системи (http://googlebar.mozdev.org/).

MapQuest ToolBar

URL: http://www.mapquest.com
текуща версия: 1.1.5
големина: 100 kb

С този тулбар, можете да планирате пътуването си из Канада и САЩ. От град до град. С изчисля-



не на километри, разход на гориво, разпечатка на карта и маршрута. Засега само тези две страни. В момента се разработва Западна Европа. Дано до следващия век стигнат и до нас...

AltaVista ToolBar

URL: http://altavista.com/toolbar/
текуща версия: 1.0.2
големина: 300 kb

В добавката към основните "добрини" AltaVista има и няколко уникални функции. Превеждане на написаното в полето за търсене от и на десетина езика (ползва се Babel Fish Translation), както и превод на текущата страница пак на толкова езика. Е, не трябва да се очакват гениални резултати, но все пак може човек да хване основната идея на страница на чудноват език. Друга благина е търсенето само на картинки, видео и mp3 файлове. За жалост линковете са към легални страници с качество на емпетройка от типа на 16-22 KHz...

UltraBar

URL: http://www.ultrabar.com
текуща версия: 1.0.4
големина: 420kb

Някакъв опит да се имитира функционалността на Goggle-ския toolbar като вместо само в google може да се търси и на други места. Друга опция, която е по-интересна за хората, които искат да им се вижда името, е възможността да бъде закупен Ultrabar с име по желание на клиента. Компанията предлага и опция за добавяне на допълнителни възможности, естествено срещу съответното заплащане.

OCEAN ToolBar

URL: http://www.oceanindex.net/
текуща версия: 1.1.5 9
големина: 200 kb

OCEAN тук не означава Голямото море, а идва от съкращението на One Click Edited Access Network. Става дума за част от огромна мрежа, посветена на световната история. Тук може да намерите дати, цифри и факти, както и имена и събития в определена част от хронологията на света като такъв. Много полезно и обучаващо!

Human Nature ToolBar

URL: www.human-nature.com/
текуща версия: 2.4.
големина: 700 kb

Този бар е типичен пример за метатърсеща машина, вие просто пишете каквото там търсите и той праща заявка в 20-ина сайта, компилира резултатите и ги поднася в удобен за четене вид. Авторите твърдят, че е посветен на хора, занимаващи се с естествени и социални науки и философия, но не е точно така по мое скромно мнение.

Yahoo ToolBar

URL: http://companion.yahoo.com/
текуща версия: 1.0
големина: 200 kb
Ако търсите с yahoo!, имаме поща там, играете игрите им, посещавате групите по интереси и въобще се кефите на обществото yahoo!, това е барчето на вашия IE. Всичко в едно плюс автоматично логване във вашия y! акаунт. Е, колко е сигурността, не може да се гарантира, но кого му пука в наше време за това? "Paranoya will destroy ya!" пееха на времето UKSubs!

P.S. Имате желание да разширите малко IE – изберете един от тези тулбарове. В най-лошия случай - два. По принцип Google ToolBar-ът върши 90% от работата (търсене и подобни), а останалите 10% оставете на AltaVista ToolBar (преводи например). Ако искате, опитайте и други комбинации, но тази е лично изпитана. Друга безплатна алтернатива е GGSearch (проверете на www.frysian-fools.com/ggsearch, която не е добавка за браузъра ви, а самостоятелна програмка.

-=pc:mania:yellow:pages:team=-

Таблата

Съмнявам се дали сред вас има някой, който ако не знае как да играе на табла, то поне да не е чувал характерния звук при хвърлянето на заровете. Фрагменти от детски спомени се въртят из съзнанието ми за това как дядо ми часове можеше да играе на табла. После разбрах, че за географските ни ширини зад това понятие всъщност се крият три различни игри – обикновена или права табла, гюлбара и тапа. Успях да се науча да играя приемливо само първата и останалите две си останаха за мен една логическа екзотика, толкова сраснала се с бита ни, че едва ли някога съм подозирала откъде всъщност идва тази настолна игра.

Дирите ѝ водят към гробниците на Ир – главния град на Месопотамия, централно средище на шумерската култура, където са намерени инкрустирани дъски за игра на табла, датиращи от 2900-1800 г.пр.н.е. Разновидност на таблата, позната като takhteh nard, е открита преди 1600 години в пределите на персийската държава. Египтяните са имали свой вариант – senet или играта на 30-те линии. Предполага се, че по-късно с настъплението на арабските племена таблата намира благоприятна почва за развитие в Европа. Римляните са първите, които започват да я играят, наричайки я tabula – играта на 12-те линии.

По пътищата на Римската империя играта се разпространява, запазвайки латинския корен в името си в различните страни. През средновековието в Англия са играели на tables, в Италия на tavola reale, испанците я наричали tablas reales. В Гърция играта се играе под името tavli, за германците е puff, а за французите – trictrac. Таблата достига и до Далечния изток, но дъската е кръгла и на китайски името ѝ е t'shu-p'u, а на японски – sugoroko. В днешно време в англоезичните страни е позната като backgammon, като според някои името е саксонско и се дешифрира като игра, при която [в определени обстоятелства] се връщаш обратно (от "bac" – обратно, "gamen" – игра). Други са на мнение, че въпросната дума идва от Уелс и е със значение на малка битка ("bach" – малък, "cammum" – бой).

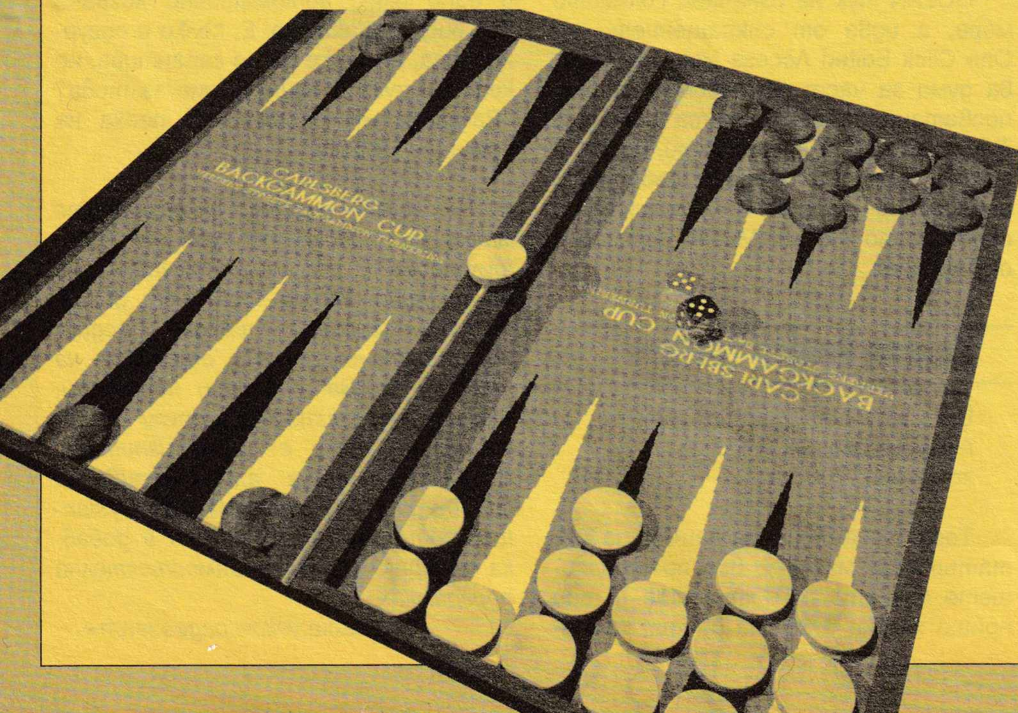
През 1745-та англичанинът Edmond Hoyle за първи път дефинира правилата и стратегията на игра и близо два века те остават непроменени. Едва през 1931-ва в САЩ се приема официално, измисленото от останал неизвестен и до днес играч, правило за удвояване на еднаквите зарове, т.е. ако се падне 6 и 6 се играят четири шестици, а не две, както е било векове наред. Тази макар и незначителна на пръв поглед корекция превръща таблата от логическо занимание по време на следобедния чай в хазартно предизвикателство с лоша репутация.

През всичките си години на съществуване играта се е играела, както от простолюдието, така и от висшите класи. В Япония по времето на император Хито, дори е била забранена. В Англия подобна забрана налага Хенри VIII, който наредил всички дъски да бъдат изгорени на клада. На страстните почитатели им се наложило да крият оцелелите дъски в издълбани книги. В наши дни бумът на таблата настъпва в началото на 70-те години на миналия век.

Различните модификации на таблата са екзотични както със своя произход, така и със звученето си. Portes, gul bara, tapa, plakoto, acey-deucy, narde, trictrac, feuga, jacquet и поне десетина разновидности с наставката gammon. Това, което ги обединява, са неизменната дъска с дванадесет сектора за придвижване, 30-те пула – бели и черни – и двата зара. В някои райони се ползват три, на други пък се играе без зарове. И тъй като всеки вариант е със собствени правила, може да се приеме, че е отделна игра, попаднала под общ знаменател с другите благодарение на стратегическото сходство и крайна цел – победа (била тя обикновена или марс), почиваща както на прецизна тактика, така и на добър късмет.

Любителите на таблата могат да премерят сили на online сървърите с възможност за игра както срещу противници от цял свят, така и срещу ботове. По света се провеждат различни състезания и олимпиади, но не съм чула да се прави нещо подобно у нас. Изключвам кварталните събирания по пенсионерски клубове, където са последните заклетите табладжии.

desi|re





Office 2003

Време за ъпгрейд?

Office 2003 беше представен в края на октомври, в България бе анонсиран един ден по-късно след световната му премиера. С появата на Office 2003 Microsoft се надява да запази доминантното си положение на пазара за офисни пакети, където притежава 90 процента дял, отговарящи на близо 300 милиона (легални) лицензи.

Няколко са новите неща в Office 2003. Специален акцент са получили работата в екип, повишената сигурност и промените в програмата Outlook, която вече е с нова, по-съвършена антиспам система. Освен това, като една истински добра американска компания, Microsoft услужливо помага и за поддържането на висок и здрав морал в корпоративните среди, като блокира (при необходимост) и смущаващите мейли с порнографско съдържание, които колегите евентуално биха могли да разменят помежду си в работно време.

В Office 2003 е интегрирана нова технология за управление на ресурсите в група (демек повече от два компютъра). Тя е наречена Informations Right Management и както става ясно още от името ѝ, в нея е скрит ключът от палатката по отношение нивата на достъп до информация за различните служители на една фирма или различните потребители в една мрежа. Така авторът на един текст, една таблица или един мейл определя преди това кои потребители в фирмата ще могат да отварят, копират или дори принтират даден документ. Съществува и опция за шифроване на документите с времеви лимит, с който той е достъпен за други потребители само за предварително фиксиран период, след което вече не може да се дешифрира и прочете. Оригиналното копие обаче продължава да се съхранява при създателя си. Тази функция е удобна в случаите, когато секретни фирмени данни не трябва да бъдат разпространявани или копирани, или когато отделните потребители не трябва да съхраняват служебни данни по хардовете си (например мейли като "Бойчев, чака те тон поща за "Писмата" днес). В практиката настройките на Information Rights Management първоначално създават най-вече объркване и мудност на реакцията. Причината е, че за кратък период от време не става ясно кой каква част от документа къде и как съхранява. С времето обаче откриваш, че това е много удобно – например, когато искаш да проследиш промените по някакъв текст или когато те интересува просто мнението накратко на някого.

Office Professional 2003 предлага няколко възможности за защита на данните, като цифрови сертификати (електронни подписи), политики за защита и възстановяване на документи, които спомагат за по-добро управление на програмите и защита на документите. През последните години се вдигна огромен шум именно около проблемите на Microsoft в борбата с вирусите и троянските коне и непрекъснатите хакерски атаки срещу потребителите. Outlook 2003 разполага с подобрени средства за сигурност, включващи блокиране на входящите съобщения, които съдържат вируси, блокиране на HTML-пощите с изображения, както и с нови средства за управление на спама. По този начин печелим найвече време, което иначе отделяме ежедневно да филтрираме нежелания трафик ("Buy V!agraa! 3nl4rge yr manh00d!":-). Вграденият във версия 2003 спам-филтър позволява не само изграждане на списък с нежелани адреси, от които да се получават писма, но и "сигурна" листа с вашите колеги и приятели, от които желаете да получавате поща при всички обстоятелства.

Новият "Офис" работи само на по-новите операционни системи Windows 2003, XP или 2000. Като ресурсоемкост не се отличава особено от Office XP, което ще рече, че се справя съвсем добре с 256 мегабайта оперативна памет. Променен е външният вид на бутоните и менютата, а през пролетта се очаква появата и на локализирана на българска версия на Office-пакета.

Александър Бойчев

TRANSCEND - FLASH & DDR

DDR SDRAM

Transcend предлагат множество модули DDR памет (DIMM). Някои от по-забележителните са слабо разпространените модели 64MB DDR266, 128MB DDR400 (обикновено се използват по-големи обеми памет, но е добре човек да има избор... ако се налага да смъкне ОЩЕ 10$ от цената например), 1GB DDR400 небуферирана (засега излишно голям обем, особено като имаме предвид двуканалните дънни платки, при които се слагат по два модула).

Интересни са и DDR500/DDR466 модулите. Реално погледнато това са DDR400 модули, екипирани с радиатори за охлаждане и тествани от производителя за работа на по-висока от 200MHz честота (250MHz и 233MHz) – все още JEDEC, браншовата организация, която изработва официалните стандарти за RAM паметите – например DDR400/PC3200, не е обявила такива спецификации и най-вероятно това никога няма да се случи – догодина се очакват DDR-II/400, 533, 667 и евентуално 800. Въпреки това почти всички производители на памет предлагат DDR500 (а някои дори и DDR533) модули на астрономически цени за любителите на "по-по-най" компонентите.

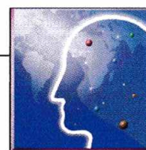
От страницата www.transcendusa.com може да се изтегли изключително подробно описание на модулите памет, включително блокова схема описание на всеки един от 184-те пина.

Качеството на един електронен модул се определя от няколко фактора - използваните елементи; начинът, по който са свързани елементите; производствения процес; тестването на готовата продукция. Изглежда Transcend са им обърнали внимание – подбрали са елементи (основно чипове памет) с добро съотношение цена/качество, схемата и производственият процес са изчистени от грешки и накрая наблягат на тестването. Затова и модулите на Transcend се продават на цени, близки до тези на "обикновените noname" памети, но имат доживотна гаранция подобно на по-скъпите "маркови" памети (Kingston, Mushkin и др.). Освен това са пакетирани в удобни кутийки, които ги предпазват от статично електричество и механични повреди по време на пренасяне, при изпускане и пр.

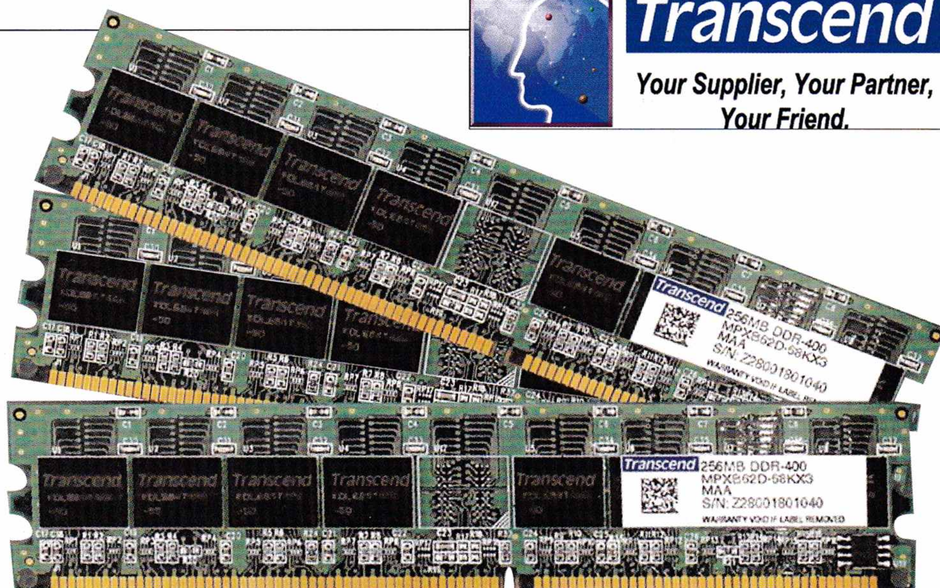
Производителността на паметта се определя колкото от тактовата ѝ честота (DDR266, DDR333 и т.н.), толкова и от забавянията при обръщенията за четене и запис. От тях най-важно е CAS Latency (Column Address Strobe). CL=3 се счита за твърде голямо (т.е. лошо – това е времезакъснение), CL=2.5 приемливо, а CL=2 за много добро. За съжаление Transcend все още не предлагат памети с CL2 и най-доброто, което имат, е CL2.5. Трябва да се отбележи, че скъпите маркови памети също невинаги са с CL2. Разликата в производителността между CL2.5 и CL2 е достатъчно голяма (5/10%), за да си струва при покупка специално да потърсите CL 2 памет и дори да платите малка надценка.







Transcend
Your Supplier, Your Partner, Your Friend.



JetFlash

Transcend предлагат Flash памети във всички видове "разфасовки" – CompactFlash (CF), SmartMedia (SM), Secure Digital (SD), MultiMedia Card (MMC), Memory Stick, Memory Stick Pro и xD Picture. Освен това предлагат USB 1.1 и 2.0 "7-в-1" устройства за четене и запис на Flash-картите (вкл. IBM/Hitachi Microdrive). Някои от тези четци имат и собствена вградена памет. Предлагат се и USB KeyChain памети (от 16MB до 2GB).

Откроявам се JetFlash MP3-плейърите. Това са USB Flash-дискове (има три версии 128MB, 256MB и 512MB), които обаче освен за пренасяне на файлове могат да се използват и за слушането им по пътя – като уолкмен. Поддържат се MP3 и WMA файлове, работа като диктофон (запис чрез вградения микрофон) и прослушване на получените WAV файлове.

MP3/WMA файловете могат да се пускат един след друг, да се повтаря един и същи непрекъснато или всичките да се извъртат отначало след като свърши последният; специален AB-режим позволява да се пов-

Българската компания Daisy Multimedia, известна с PhotoClip, в най-скоро време ще пусне на пазара поредния си MP3-плейър – Diva GEM (скъпоценен камък - англ.). Той работи и като USB Flash, диктофон, FM радио, има LCD екранче и т.н.

Към дотук описаните функции (на JetFlash и Mega Stick1) се прибавят – слот за SecureDigital/MultiMediaCard, литиево-йонна батерия като на мобилен телефон, а не AAA като при JetFlash – зарежда се през зарядно или през USB порт (една грижа и един разход по-малко), разширено меню с езици, 10-лентов еквалайзер и т.н., размери/тегло, съпоставими с тези на Mega Stick1.

Плейърът с най-много карати в колекцията на Daisy ще бъде моделът GB4000, който добавя и Bluetooth поддръжка – за безжични слушалки, евентуално безжични слушалки+микрофон и безжична връзка с компютъра.

В спецификациите се набива на очи липсата на WMA поддръжка, но засега хората като че ли предпочитат да използват MP3 вместо този Microsoft-ски стандарт. Освен това би било добре записите от диктофона (вградения или Bluetooth микрофона) и радиото да могат да бъдат и в MP3 формат.

Засега не е ясно дали ще се поддържат и USB2.0 скорости или независимо от порта ще се работи в USB1.1 режим (като JetFlash/MS1). Така или иначе при малките обеми под 512MB източването/записването на информацията никога не може да трае повече от 3 мин, което е напълно приемливо.

Като цяло Diva GEM поне на хартия изглежда перфектно – с едно-две незначителни изключения има всички функции, които можете да си пожелаете, разработено и произведено в България (да, наистина е така) – един вид да си купим от Вуте вместо от Циян Лий; да предположим и че свири сносно, не прави конфликти с Windows-а и т.н. - държи се както трябва. Остава един много важен въпрос – цената?



тaря избран от потребителя откъс от файл. Бутоните могат да се заключват както при GSM-ите.

В комплекта (малко трудно се разопакова) идват удължителен USB-кабел, Duracell батерия, диск със софтуер, книжка и слушалки. Звукът е добър, а една батерия стига за около 12 часа слушане на емпетройки, може-би повече ако се използва само диктофон-функцията. Бутоните са удобни, но не всички функции са реализирани интуитивно и за някои неща трябва първия път да се погледне в книжката. Текущото състояние на устройството се иницира от три многоцветни диода (LED) – комбинациите и тяхното значение също са подробно описани в книжката.

Устройството е леко и удобно (не твърде голямо като Diva например, но осезаемо по-голямо от обикновен USB Flash), слушалките са със стандартен стерео-накрайник, а имат и връвчица за промушване и закачане в предвидения отвор в единия край на устройството. Освен това кабелът е така направен, че за опора служат не слушалките, които се слагат в ушите, а една извивка, попадаща зад врата. По този начин се предотвратява възможността устройството да се изхлузи, ако е "завързано".

Цената на 128MB версията е между 80$ и 90$ (около 40$ повече от обикновен 128MB USB Flash).

MSI Mega Stick1

По функционалност Mega Stick1 и JetFlash си приличат много. Разликите са няколко: Mega Stick1 добавя LCD екранче с информация, което е доста по-удобно, но за сметка на това изтощава повече батерията и е по-скъпо, и по-важното – има FM радио с опция за запис. При приемането/просвирването на радио се консумира много по-малко енергия, отколкото при MP3-ките и съответно батерията би издържала много повече, ако се използва само за слушане на радио.



Въпреки добавените функции MS1 е с по-компактни размери от Jet Flash. Цената на MS1 е около 135$ за 128MB версията.

Стоян Спахиев

pisma@pcmania.bg

Здравейте, любими фенове. След прегледа на тазмесечната поща останах с впечатлението, че ние ставаме някак супердобри и не ви даваме достатъчно основания за критика и гневен отпор в защита на истината и свободата. Лишен от удоволствието да се наслаждавам на гнева ви, реших да формулирам три правила, които ще ви замоля да спазвате, когато атакувате вниманието ми с поща:

1. Пишете на кирилица. Слагайте пауза между думите. Мерси.

2. Не използвайте нецензурни изрази. Не е красиво и говори за слаб стил.

3. Помислете три пъти преди да напишете мейл. Да, харесва ни да четем кратки писма от тип любовни ("PC Mania, обичаме ви!"), особено когато са от фенки.

И така. Аре, сполай ви и по-умната.

Сашо Бойчев

ЖЪЛТ КАРТОН

Здравейте, пише ви Асен Захариев Димитров от София. Искам да ви помоля за помощ. Записах си FIFA 2004 и от тогава PC-то, ми като вляза в някоя игра, забива постоянно. Докато съм в интернет не забива, само като пусна игра и поиграя малко на нея.

Ако можете, моля, помогнете ми.

Благодаря и чао.

Асен Димитров
asen_haho@abv.bg

Ще ти забива, я! Жълт картон ти показва, сигурно и домашните не си си написал?! Ако пък играеш на други игри, очевидно божият пръст те насочва към най-правилното заглавие за студените месеци (името ти е ясно, няма да го споменавам, все пак сам си си го инсталирал, или?). Не виждам как мога да ти помогна аз, ако не си помогнеш сам. Решението – деинсталирай или се отдай на фенската страст.

АПСЮРТ

Здравейте, PC Mania

Ами пиша ви да ви кажа, че не сте любимото ми списание и по повод на статията за Commandos 3. Не лъжете хората, щот ше помисля, че на Асен са му разказвали само за Commandos, сякаш не е играл, а само е слушал, ама да му отворя очите. Commandos 3 е отвратително продължителна, можеше да мине за add on и то калпав. Осакатили са я с една голяма брадва, а може и с повече. Махнали са Hotkeys и тъй както си тичаш доволно из мисията, изведнъж трябва да смениш от пушка на нож, защото от това зависи да презаредиш за 31 път – нема бре никой, цъкаш с мишката и нищо ALARM, ALARM и AAAAAA-AAAAA ше ви Е. М.

Та тако за играта, изиграй я или по точно втората част и след това третата да видиш дали ше му Е.М. Сеа аре да не ми слагате само картинки на страниците – и без това има 3 реда текст и как ше се оправдаете, че трябва да видим как изглежда играта. Да, ама не, щот всички игри изглеждат мноо грозно на тоя печат и то две страници с грозни картинки – а познайте дали ше се зарадвам или ше му Е. М.

А така и от мен, Пламен.

Да ви ....

Пламен Тодоров
todorov_plamen@yahoo.com

И твойта майка също, indeed.

НАСТРОЕНИЯ

Здравейте,

Аз съм ваш голям почитател и всеки месец с нетърпение очаквам новата PC Mania!

Пиша ви за първи път и се надявам да ми отговорите. Аз съм малко отчаян. Останах без игра, която да играя! Вече превъртях всички нови предложения в новия брой и се обръщам към вас да ми препоръчате някое заглавие със следните характеристики:

1. Да се отнася към средновековието.
2. Да има МНОГО магове.
3. Да има МНОГО lightening.
4. Да е по възможност RPG.

Благодаря ви предварително!

P.S. Играта да не е Diablo 2, но може да е някой неин мод.

Делян Ангелов
del@abv.bg

Твоето желание е изключително сложно. Ако компютърните игри от тази есен са ти омръзнали (защото си ги превъртял, защото са ти скучни, защото еди какво си), няма да ти помогне нова игра, съдържаща описаните от теб четири показателя. Просто положението при теб е като след преяждане с шоколадова торта – много ти е било вкусно, а сега ти се яде десерт, който да е вкусен, да е сладък, да е много и да е от кафявата гама.

Алтернативата за теб е само една – нещо алтернативно. Или както пее Ванко 1, малко преди да влезе в затвора: "Хайде, бейбе, това е типично, да се отпуснем двамата въобще не е цинично". Ако ме разбираш какво искам да кажа...

НАШОКВАНКА НА КАНЧЕ

Hi,

Пиша ви относно два изключително смешни гафа в новия брой на списанието. Единият е, че Gaia на английски е ГЕЯ на български от статията за Age од Mythology: The Titans. И Westwood означава Западна гора, а не източна, както сте писали в статията. Няма да е зле от време на време да правите по някоя и друга справка за нещата, които пишете. Между другото, от ревюто на Rushhour го-

тино сте се сетили да го преведете Час пик. И няма ли най-сетне да почнете да публикувате писма, които ви критикуват повече, а не само нещо, което да разнообрази похвалите. Направо е банално да има писма, започващи с "Вие сте the best", щото това вече не е вярно. Вижте си първите десетина броя и ще се убедите. По-готината хартия не прави списанието по-качествено...

Ето защо опичайте си акъла и оправете PCMANIA-та; напоследък ви се събраха много гафове...

Калоян
kaloyan@protobell.com

Опичаме си го. Едната грешка дори е моя, поради което си посипвам главата с пепел. И, прощавай за невежеството, но какви други гафове са ни се събрали?

П.П. Обещавам никога вече да не бъркам Гея с Гайа. Обещавам! И Маймуняка с Маргина също...

ТЕОРИЯ НА КОНСПИРАЦИЯТА

Така, здрасти като за начало!

Нема да ви казвам, че сте най-якото списание и тем подобни, щот не сте!

И вземете се стегнете!!! Това не го слушате за първи път.

И нещо ма дразнят самите статии, не ги пишете перспективно!

И още нещо вие постоянно натяквате за тъпите игри, че са хубави и обратното. Това си е ваше мнение. Особено за Diablo II или GTA: ViceCity. Това са едни от най-тъпите и безсмислени игри, излизали някога!!! Никой себеуважаващ се геймър няма да си я пусне дори!!

И, второ, оценявате игрите някак си неточно. Измислете друг начин.

Чао.

P.S. И не ми се подигравайте с писмото по никакъв начин!!!

Анатоли Пономариов
specnaz@abv.bg

Две неща – ако искаш, ще ти изпратя по пощата речник на чуждите думи в българския език, за да уточним дали наистина смяташ статиите ни за "безперспективни". И, второ – не ние, животът си играе с теб една измислена игра като ти се смее гърлено отгоре. Не обръщай внимание на гласовете.

MARIAAA, WE GOT TO SEE HER...

Здравей PC MANIA,

Аз съм твоя голяма фенка. Искам да ми отговориш по e-mail-а, защото има неща, които не могат да се направят. Сега въпросите:

От къде мога да си намеря Neighbours from hell?

Моля те да ми кажеш нещо повече за The Sim: Makin' Magic.

Може ли да ми изпратиш някои картинки от The Sims: Makin' Magic и Neighbours from hell и трейлър на The Sims: Makin' Magic?

До скоро.

Благодаря предварително. Чао

Мария Белева
mariabeleva@abv.bg

Коя си ти, Мария? И на кого собствено си фен – на списанието като цяло или на мен в частност?! Игрите можеш да намериш на "пазаря", но продължава да ме тревожат нещата, които не могат да се направят. И прочее – искаш снимки? И трейлър? Изпрати ни твое портфолио, благодаря ти предварително.

PC MANIA TOP 10

Класация на месеца

1.Max Payne 2	17.40 % (417)
2.WarCraft III Frozen Throne	14.86 % (356)
3.CM 4	8.51 % (204)
4.Diablo II: LoD	7.64 % (183)
5.Counter-Strike	6.97 % (167)
6.C&C Generals Zero Hour	5.76 % (138)
7.AoM: The Titans	4.26 % (102)
8.NHL 2004	3.92 % (94)
9.TonyHawk`s 4	3.76 % (90)
10.Battlefield 1942: SWoWWII	3.42 % (82)
11. SW Jedi Academy	3.42 % (82)

АНКЕТА

Любимата ви телевизионна игра?

Да, още за Олимпиада 2008	39.63%
А прескочи кобила на олимпиадата не щете ли?	37.55%
Масов спорт, но не олимпийски	18.77%
Само ще развалят хубавите игри	4.05%

PC Mania Top 10

Какво се случи в България в края на октомври и началото на ноември? Отговор – бяха проведени местните избори за кметове и общински съветници. Какво се случи преди това? Беше проведена предизборна агитация и бяха издигнати лозунги в подкрепа на някой кандидат.

Какво се случи на www.pcmania.bg? Избори се случиха, естествено. Във форумите беше проведена агитация, бяха издигнати лозунги и двама кандидати се сблъскаха за първото място. Резултатът – начело на парада застана издигнатият от "опозицията" Макс Пейн. Преднината му пред конкурента WarCraft III не е огромна, като се забелязва пъстра палитра от предпочитани заглавия – първите двама кандидати събират едва една трета от вота на гласоподавателите. Радостното в случая е, че през следващите 30 дни ще имаме разнообразие. Дали и след това ще гледаме Max Payne 2 на върха, е спорно и зависи най-вече от качеството на предизборната кампания. А тя, по скромното ми мнение, беше по-скоро хаотична и малко на юруш.

Другата голяма новина от този месец е изпадането на "дедовото" от листата с общински съветници. Няма вече BroodWar, няма вече усмивки от старите ленти. По-добре е да гледаме напред, а не да се обръщаме назад, нали?

Трети в подредбата е Championship Manager 4, но е силно вероятно коалиционните партньори да го касират (да не се бърка с кастрират) в полза на перспективен млад кандидат от този месец – FIFA 2004. Предстоят тежки коалиционни преговори.

Четвърти и пети са Diablo и Counter-Strike, които са ветерани в бизнеса с управление на гражданския интерес и знаят как да извъртят апаратните игри в своя полза. Шести е освеженият C&C: Generals – след изборите с пластична операция и липосукция (изсмукване на мазнините демек). Седми е също освеженият Age of Mythology, а осми, малко изненадващо, се класира NHL 2004. Девети е Tony Hawk`s 4. Тези двама кандидати бяха издигнати от гражданска инициатива с обещания за нови спортни площадки, повече физкултура за децата и ледени пързалки вместо дискотеки. Взели, че им вързали, смятай…

За десетото място Централната избиРателна комисия (ЦИрК) преброи идентичен брой бюлетини. Така беше запазен и етническият мир – и джедаи, и батълфийлдци ще зимуват като пилци.

Трябва ли кибериграте да станат олимпийски спорт?

След феноменалните успехи на Здравко "Инсомнията" някак логичен изглеждаше въпросът за олимпийския характер на киберспорта. Мнозина от вас виждат голямо бъдеще във физическите упражнения за бързина на пръстните стави и премерването на това кой няма тендовагинит (това е възпаление на ставите, а не което си мислиш) на национален принцип в отбори на олимпиада. За други това може да бъде масов спорт като шаха или мотокроса. Не е малка и фракцията обаче, която все още излиза навън, за да порита топка или просто за да разкърши кръст – на прескочи кобила например.

През следващия месец пак ще ви питаме, така че лекувайте тендовагинита и марш към www.pcmania.bg!

Александър Бойчев

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	**5.70 лв**	**11.70 лв**
6 бр.	**11.40 лв**	**23.40 лв**
12 бр.	**22.80 лв**	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: **Виртуала** - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: **Мрежата** - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев", **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.
Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70



PC MANIA 12/2003 CD №1

ИГРИ

Championship Manager 03/04 - Simulation
Teenage Mutant Ninja Turtles - Action
Age of Mythology: The Titans - RTS
Halo - 3D Action
Steamland - RTS

ЕКСТРИ

Matrix Revolutions 3D - скрийнсейвър
Pekka Kana 2 - цяла игра
Notrium - цяла игра
Антантата - трейлър
Уолпейпъри: Call Of Duty, FIFA 2004, LOTR-ROTK, NFS Underground, Space Rangers, Worms 3D...

ПРОГРАМИ

Webshots Desktop 2.0.0.4321
Поставя всеки ден различен уолпейпър и скрийнсейвър. ОС: Windows (all). Лиценз: Freeware

Nero Ultra Edition Package One 6.0.0.23
Програма за запис на дискове (CD и DVD) ОС: Windows (all). Лиценз: Shareware

DesktopX 2.0
Направете си собствен десктоп. От създателите на WindowBlinds. ОС: Windows (all). Лиценз: Shareware

MereSurfer 2003 PopUpStopper Edition 6.04
Защита от pop-ups, spyware и т.н. ОС: Windows (all). Лиценз: Freeware

PowerStrip 3.47
Допълнителни настройки за PC. ОС: Windows (all). Лиценз: Shareware

Talisman Desktop 2.7
Заменя десктопа на Windows. ОС: Windows (all). Лиценз: Shareware

All in One Secretmaker 3.7.1
Много полезна програма за защита от спам и други боклуци. ОС: Windows (all). Лиценз: Freeware

AntiVir Personal Edition 6.21
Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители.

Печелившите от предишния брой:

1. Владимир Алексиев - Видин
2. Иван Димитров - Хасково
3. Никола Бараков - Габрово
4. Атанас Березов - София
5. Емил Пейчев - София
6. Цани Цанев - Пловдив
7. Ангел Паунчев - София
8. Михаил Петров - Плевен
9. Пенчо Станчев - Пазарджик
10. Лиляна Георгиева - Русе

PC MANIA 12/2003 CD №2

ИГРИ

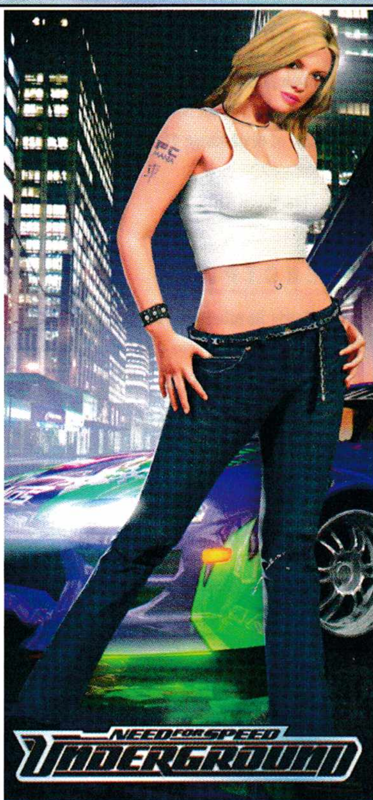
Need for Speed Underground - Racing
Contract J.A.C.K. - 3D Action
Pro Evolution Soccer 3 - Sport

ТРЕЙЛЪРИ

DeusEx: Invisible War, LOTR: The Battle For Middle Earth, Светла Иванова - Всичко е любов

BEST FREE SOFT 11/03

JPG Cleaner v2.6, Download Accelerator Plus v7, @icon sushi v1.15,Rainlendar v0.18, Rainmeter1.0, Rainbow Folders v1.02, Mpeg Tager v2.1, ExtractNow v3.36, Hardware Monitor v1.6, MotherBoard Monitor v5.3, Ghost-It! v1.04, HDCleaner v2.3, MouseWay 1.2

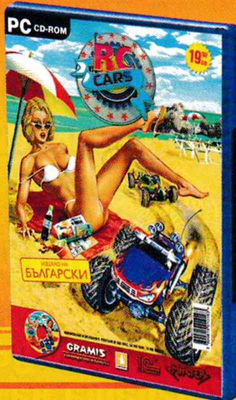


Може да си изрежете обложка за диска!

1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – вече RC Cars! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

HARD TRUCK, MARCH!, ECHELOM:WW, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM



Първото изречение на играта ....е:
....
....
....

Купих си играта от (кой магазин или друго място):
....
....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката: ....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят.
Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Спечелените игри се доставят с куриер.

Спечелете с GRAMIS



БРОЙ 12 (68) ДЕКЕМВРИ 2003

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Димитър Трифонов
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Радослав "Роро" Кавалджиев
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

Дизайн и предпечат
Десислава Младенова
Росен Вучев
Пеню Дачев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642



Търсете от 16 декември



Искате да промените хода на историята? "Антатата" ще ви предостави именно тази възможност като вземете участие в Първата световна война! Действието протича между 1914-1918 г. Всеки елемент има за цел да изгради реалистична представа за историческия период – от интерфейса, през външния вид на сградите, до терена и самите единици. "Антатата" е създадена въз основа на архивни снимки и документи. Така че, освен за удоволствие, ще ви послужи и като изчерпателен урок по история.

В играта сте проницателен командир, който ръководи армиите на една от следните европейски държави – Русия, Франция, Германия, Австрийската империя и Британия. Очакват ви пет кампании, всяка от които ще ви помогне да погледнете войната през очите на една от основните враждуващи сили. Правилното използване на икономиката ще ви позволи да увеличите мощта ка армията си.

Основни характеристики:

- 5 игрови нации
- това е първата подобна игра, която се основава на Първата световна война.
- реалистични визуални ефекти (експлозии, отломки, огньове и други), внушителни 3D пейзажи и същински 3D звук, който ще позволи на играча да се почувства като участник на бойно поле
- масови сражения (до 10 000 единици могат да вземат участие от всяка една враждуваща страна!)
- нелинейна структура на мисиите и автентични исторически битки.
- мрежова игра (до 8 играчи)
- различни видове оръжия, брони, превозни средства и сгради, характерни за началото на XX век и различни за всяка нация









ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, METRO, 2 BE, GLOBAL NET, JEFF, PULSAR, SOFIA LAND, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ В СТРАНАТА